Dino Crisis • Ground Control • Thief 2 • Pompei

Wyrusz do leżących na północ od miasta Baldur's Gate mroźnych terenów

ICEWIND DALE

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie.

CD-ACTION

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Nr 09/2000 (31)
Wrzesień
2000

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Cena: 3.99 zł

INSTRUKCJA:

Ultim@te Race Pro

SOLUCJE:

Vampire: The Masquerade - Redemption
Majesty: Symulacja Królestwa Fantasy
Pompei - Legenda Wezuwiusza
Thief 2 - The Metal Age
Evolva

Tipsy
Save Game Show

Ground Control

Poradnik i solucja. Wyposażenie specjalne i uzbrojenie. Misje krok po kroku i dokładne mapy. Po prostu wszystko, czego możecie potrzebować, grając w najlepszego RTSa na rynku!

Dino Crisis

Solucja do gry Dino Crisis złapie Cię za rączkę i przeprowadzi przez siedlisko groźnych dinozaurów. Opis pukawek i dodatkowego sprzętu.

SIERRA™

ISSN 1429-964X
09

Dino Crisis • Ground Control • Thief 2 • Pompei

Wyrusz do leżących na północ od miasta Baldur's Gate mroźnych terenów
ICEWIND DALE
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie.

www.actionplus.com.pl

CD-ACTION

Action PLUS®

Nr 09/2000 (31)
Wrzesień
2000

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3.99 zł

INSTRUKCJA:
Ultim@te Race Pro

SOLUCJE:
Vampire: The Masquerade - Redemption
Majesty: Symulacja Królestwa Fantasy
Pompei - Legenda Wezuwiusza
Thief 2 - The Metal Age
Evolva

Ground Control

Poradnik i solucja. Wyposażenie specjalne i uzbrojenie. Misje krok po kroku i dokładne mapy. Po prostu wszystko, czego możecie potrzebować, grając w najlepszego RTSa na rynku!

Tipsy
Save Game Show

Dino Crisis

Solucja do gry Dino Crisis złapie Cię za rączkę i przeprowadzi przez siedlisko groźnych dinozaurów. Opis pukawek i dodatkowego sprzętu.

SIERRA™

ISSN 1429-964X
09

NOWA GRA TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW:

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do zlodowaciałych terenów Icewind Dale

Icewind Dale to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata który już doskonale znasz z Baldur's Gate. Tym razem Twoja przygoda rozpocznie się wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate. Czeka Cię fascynująca podróż na północ od legendarnego miasta do zlodowaciałego rejonu Icewind Dale. W swej wędrówce odwiedzisz ogromne miasta, świątynie, przerażające więzienia, prastare ruiny z mrocznymi lochami oraz takie znane miejsca jak groty Elfów czy Cytadelę Krasnoludów. Czeka Cię wiele zadań i pojedynków z potężnymi wrogami, których w krainie Icewind Dale jest więcej niż kiedykolwiek widziałeś. Choć niektóre monstra są nieludzko ogromne i potężne (cyklopy, żuki-giganty), nie przerażaj się! Magia i śmiercionośna broń pozwolą Twojej dzielnej drużynie zwyciężyć nawet takie bestie... lecz jeśli nie uda Ci się, to zamarznięte szczątki Twojej drużyny pozostaną jedynym świadectwem nieudanej wyprawy i nikt już nie powstrzyma zła zalewającego Faerun od północy.
Czy jesteś gotów udać się na wyprawę i powstrzymać zło?

- Walki w czasie rzeczywistym, z możliwością pauzy, oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Możliwość modyfikacji cech bohaterów.
- Fantastyczna podróż przez zapierającą dech w piersiach krainę Icewind Dale.
- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowana fabuła, pełna intrygujących zadań i misji. Nowa poprawiona rozgrywka dla trybu single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół odpowiedzialny za polskie wersje Baldur's Gate i Torment.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży już 6 września.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™

BLACK ISLE studios

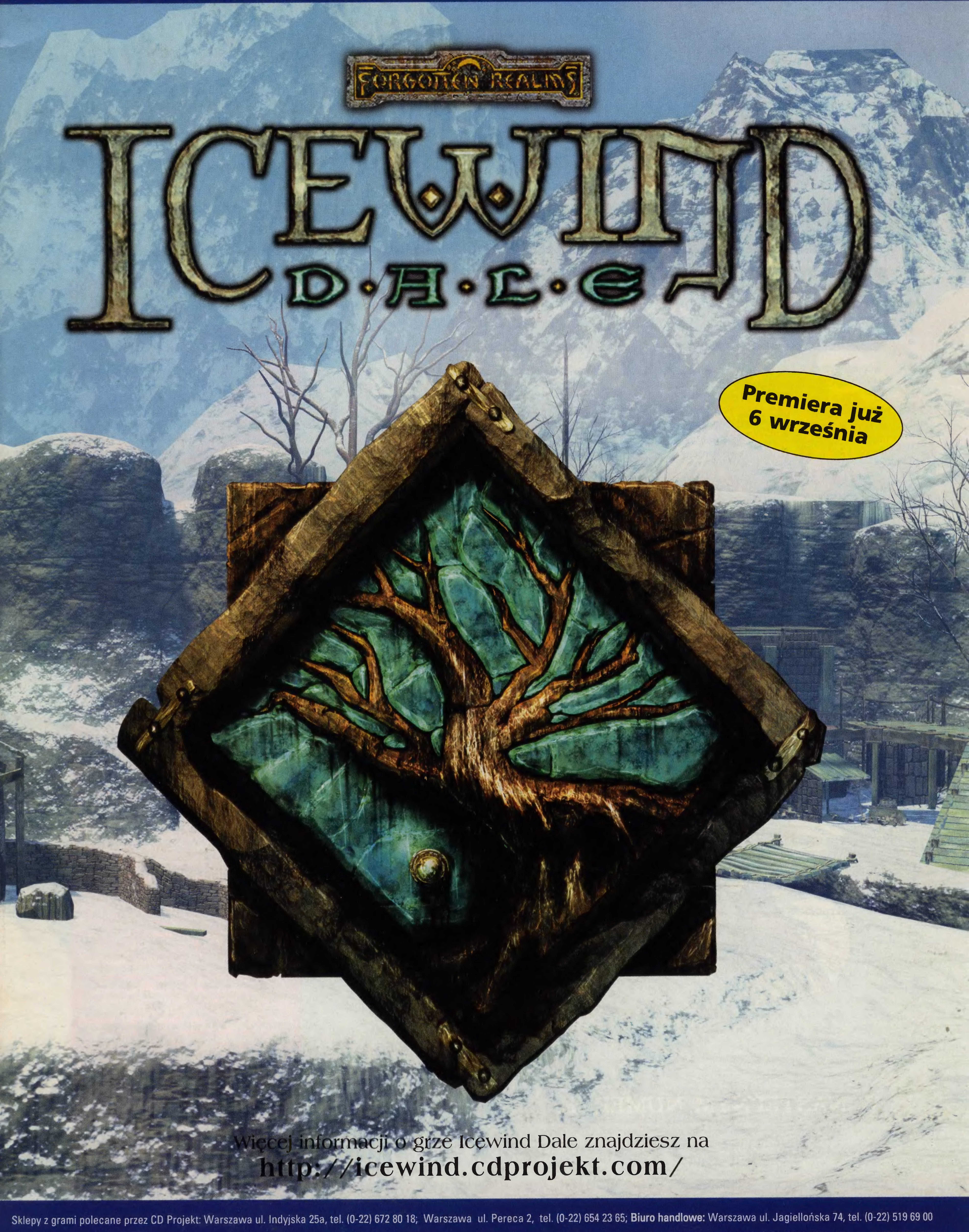
BIOWARE INFINITY ENGINE

Advanced Dungeons&Dragons®

OFFICIAL TSR Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
PROJEKT
www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE, PLANESCAPE: TORMENT I SERII FALLOUT.



Więcej informacji o grze Icewind Dale znajdziesz na
http://icewind.cdprojekt.com/

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Icewind Dale: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp.Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D logo, TSR i TSR logo są znakami hnadlowymi TSR, Inc., część Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Fallout 2, Planescape Torment, Baldurs Gate, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp.Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i neleżą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive.

Wakacje, wakacje i już.... witaj szkoło!

Dwa miesiące minęły w zastraszająco szybkim tempie i nim się nasz dzielny Tim obejrzał, trzeba już było z radosnego odpoczynku na łonie natury wracać do Redakcji. Cóż, tak to już niestety jest, że dobre rzeczy szybko się kończą... No ale nie o tym miało być, bo przecież jest też i w tym spotkaniu coś radosnego, jako że ostatni raz widzieliśmy się dwa miesiące temu!

Trochę czasu więc minęło, ale że z tych dwóch miesięcy jedynie jeden mieliśmy (a i to niestety nie w całości...) wolny, więc na powitanie przygotowaliśmy mieszankę co najmniej interesującą. Tak się zresztą szczęśliwie złożyło, że wakacje nie przeszkodziły wydawcom w wypuszczeniu kilku bardzo dobrych tytułów, dzięki czemu i następny numer będzie równie ciekawy - zresztą, zarówno zawartość tego numeru jak i zapowiedź następnego znajdziecie poniżej, więc pozwolę sobie na przejście do części wyjaśniającej.

Wyjaśniającej dlatego, że poprzednim razem obiecaliśmy wam kontynuację solucji do Martian Gothic, a tej niestety w numerze nie ma. Cóż, jak się biedny El General Magnifico tłumaczył, bez patcha gra okazała się nie do skończenia, a straty czasu przez to spowodowanej nie udało się nadrobić... Ale co się odwlecze, to nie uciecze.

Drugie wyjaśnienie dotyczyć będzie braku w tym numerze informacji o uaktualnieniach na internetowej stronie Action Plusa (dla przypomnienia - _www.actionplus.com.pl_). Wyjaśnienie jest jednak bardzo proste - przez dwa miesiące nazbierało się tego po prostu zbyt dużo, by to w jakiejś sensownej formie przelać na papier. A skoro już przy stronie jesteśmy, to umieściliśmy na niej pełną solucję do gry Fallout 2 - pytało o nią tak wiele osób, że innego wyjścia po prostu nie mieliśmy! A to najlepiej chyba świadczy o tym, że przyparci do muru Wydawcy gotowi są na całkiem miłe ustępstwa, dlatego też, jeśli macie jakieś problemy, pomysły, zażalenia, po prostu do nas piszcie - aplus@silvershark.com.pl powstał przecież właśnie w tym celu, więc czekamy na listy!

Naczelny

PS. także te motywujące Tim do pracy, bo to mu się po wakacjach przyda!
PS2. W ramach listow motywacyjnych przyjmujemy także wszelakie paczki wypełnione chipsami i piwkiem (oczywiscie bezalkoholowym 0;-)) (TIM)

Zawartość numeru

PEŁNA WERSJA
GRY
CD Action
6/2000

Instrukcja:

Ultim@te Race Pro 05-07

Solucje:

Dino Crisis 08-12
Pompei: Legenda Wezuwiusza 13-15
Vampire: The Masquerade - Redemption 16-19
Majesty: Symulator królestwa fantasy 20-29
Evolva 30-33
Ground Control 34-45
Thief 2: The Metal Age 46-59

Hacker:

Save Game Show 60
Tipsy 62-63

W NASTĘPNYM NUMERZE:

W następnym numerze między innymi solucje do **Deus Ex** i **Daikatany**, **MDK II**, **Starlancera** i **Icewind Dale**. Do tego poradniki do **Diablo 2** i **Shogun: Total War** oraz kontynuacje **Thiefa 2: The Metal Age** i **Ground Control**. A wszystko to już 25 września - nie przegapcie!

Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 31
Wrzesień 2000

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński,

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon 9^{00} - 15^{00}, pozostałe 9^{00} - 11^{00}
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy: 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

FUTURE PUBLISHING POLAND
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam
San Francisco Wrocław

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo dagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

PEŁNA WERSJA
GRY
CD Action
9/2000

producent: **Kalisto**
platforma: **PC**

Ultim@te Race Pro

Witajcie w instrukcji do Ultim@te Race Pro, jednej z najlepszych zręcznościowych ścigałek, jakie się kiedykolwiek na PC-tach pokazały. Poniżej znajdziecie dokładne informacje, jak grę na komputerze zainstalować i jak ją skonfigurować, by działała z maksymalną szybkością, nawet na niezbyt szybkim sprzęcie. Prócz tego znajdzie się tu również trochę miejsca na krótki przegląd osiemnastu dostępnych torów i warunków pogodowych, mogących się na nich pojawić, a także dostępnych wózków i ich ustawień. Na koniec napiszę zaś jeszcze parę słów o trybach gry solo i ze znajomymi. A teraz, by już wstępu nie przedłużać, przejdźmy do instalacji.

II. Instalacja

II.1 Wymagania sprzętowe

Aby poprawnie zainstalować grę i móc w nią później grać, potrzebujecie minimum: Windows95, P133 (polecany P166), 16 MB RAM (polecane 32), kartę graficzną z 1MB RAM (polecany akcelerator grafiki 3D kompatybilny z Direct3D, Glide lub PowerVR) oraz kartę dźwiękową kompatybilną DirectX 5.0, CD-ROM x2 (polecany x4), 60MB wolnego miejsca na twardym dysku. Jeśli zamierzacie dodatkowo grać ze znajomymi, to musicie posiadać jeszcze albo modem (co najmniej 28,8 kbps), albo kabel szeregowy null-modem - umożliwi to połączenie ze sobą dwóch komputerów - tudzież kartę sieciową i skonfigurowaną sieć IPX lub TCP/IP, co umożliwi grę maksymalnie szesnastu osobom naraz. Przy grze przez Internet wymagany jest oczywiście TCP/IP.

II.2 Instalacja

By zainstalować grę, w większości wypadków wystarczy po prostu włożyć CD-ROM do napędu. Jeśli w komputerze jest włączony Autostart, to po chwili na ekranie pojawi się okienko programu instalacyjnego.

Jeśli po włożeniu płyty do napędu nic się na ekranie nie pojawia nawet po 30 sekundach, trzeba niestety program instalacyjny uruchomić ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ikonie Mój komputer, a następnie na ikonie napędu CD-ROM, do którego włożyliśmy płytę z grą (zazwyczaj D:). Gdy w oknie pojawi się zawartość dysku, wystarczy kliknąć na plik Setup.exe i gotowe - program zostanie uruchomiony.

Pierwszą rzeczą, na którą musimy się zdecydować, jest rodzaj instalacji. Do wyboru mamy 48, 120 i 275 MB. Im więcej danych zostanie przekopiowane na twardy dysk, tym rzadziej gra będzie korzystała z CD-ROM-u, co usprawni poruszanie się po menu. Wielkość instalacji nie ma jednak wpływu na szybkość samej gry.

Po kliknięciu na Next będziemy mieli możliwość zmiany miejsca, w którym gra się zainstaluje. Standardowo jest to c:\Program Files\ Microprose\Ultim@te Race Pro i nie ma większych powodów, by to zmieniać.

Po zakończeniu instalacji gry program zapyta się, czy ma zainstalować sterowniki DirectX w wersji 5.0. Jeśli na komputerze mamy już zainstalowany DirectX w tej wersji (lub późniejszy), można z instalacji zrezygnować, wciskając No. Jeśli jednak nie jesteśmy tego pewni, to bez obaw wciskamy Yes, bo i tak instalator DirectX sprawdzi, czy musi pakiet zainstalować (a bez DirectX 5.0 lub nowszego gra nie zadziała - choć jak już wspomniałem, najlepiej zainstalować zawarty na drugim dysku CDA DirectX 7.0), czy też nie (w którym to wypadku, nie wprowadzając żadnych zmian, zakończy działanie).

Po zakończeniu instalacji wypada jeszcze tylko zresetować komputer, co jest niezbędne, jeśli instalowaliśmy DirectX, a polecane, jeśli obyło się bez tego.

Na drugim dysku dołączonym do wrześniowego CD Action znajdziecie DirectX 7.0a, który dla uniknięcia problemów najlepiej zainstalować przed instalacją Ultim@te Race Pro.

Ale to jeszcze nie koniec. Na płycie, w katalogu Patch, znajduje się bowiem najnowszy patch do tej gry, którego instalacja jest jak najbardziej polecana - a dla posiadaczy kart opartych o układy firmy Nvidia (np. Riva TNT) wręcz niezbędna, by móc grać przy włączonym sprzętowym wspomaganiu.

Aby go zainstalować, wystarczy tylko przejść do katalogu Patch, a następnie uruchomić znajdujący się tam program Setup.exe, który automatycznie dokona zmian i zakończy działanie - żadne działania z naszej strony, poza samym jego uruchomieniem, nie będą potrzebne.

II.3 Odinstalowanie gry

Aby odinstalować Ultim@te Race Pro, wystarczy włożyć płytę z grą do napędu i z okienka programu startowego wybrać opcję Uninstall.

Jeśli po włożeniu płyty do napędu CD-ROM nie pojawi się okienko programu startowego, kliknij na menu Start, a następnie wybierz Programy/Microprose/Ultim@te Race Pro/Uninstall. Ten drugi sposób nie wymaga obecności płyty w napędzie, więc możesz z niego skorzystać również wtedy, gdy na przykład pożyczyłeś grę znajomemu.

III. Uruchomienie gry

Aby jak najszybciej rozpocząć grę, włóż płytę do napędu CD-ROM i poczekaj chwilę, aż pojawi się okienko programu startowego, a następnie wybierz opcję Launch, a po krótkich reklamówkach twórców znajdziesz się w głównym menu gry (Main Menu)

Jeśli po około 30 sekundach na ekranie nie pojawi się okienko programu startowego, będziesz musiał uruchomić grę ręcznie. W tym celu wejdź do menu Start, a następnie wybierz Programy/Microprose/Ultim@te Race Pro/Ultim@te Race Pro, co również uruchomi grę, pozwalając Ci na dostanie się do głównego menu gry.

IV. Szybki start

Jeśli chcesz jak najszybciej znaleźć się za kółkiem, bez zagłębiania się w ustawienia, ta część jest właśnie dla Ciebie. Poniżej, krok po kroku, przedstawimy najszybszy sposób na szybką jazdę.

1. Uruchom grę
2. W menu głównym wypierz Play vs CPU (opis menu głównego znajdziesz na następnej stronie)
3. Na ekranie Choose a Track:
a) wybierz pierwszą lepszą trasę o trudności Easy i jazdę w dzień (Daylight)
b) w sekcji Options ustaw liczbę okrążeń (Laps) na 6 i wybierz łatwy poziom truności (Easy)
c) wybierz również opcję "Best Path Help", dzięki czemu na ekranie będzie wyświetlany optymalny tor jazdy
4. Kliknij na "Choose Car" i wybierz swój wóz - zwróć uwagę na jego przyczepność (Grip) - im większa, tym prościej Ci będzie zapanować nad wozem.
5. Kliknij na "Customize your control" i wybierz sposób sterowania wozem. Jeśli będzie to joystick, musisz go najpierw skonfigurować w Panelu sterowania Windows.
6. Kliknij na "Tune The Display" i wybierz sposób wyświetlania grafiki - jeśli masz akcelerator 3D, wybierz go, a następnie ustal poziom detali (u dołu ekranu znajdziesz wskaźnik szacunkowej liczby klatek na sekundę - powinno być ich więcej niż 30)
7. Wróć do poprzedniego ekranu i kliknij na flagę, by znaleźć się na wybranym torze.
8. Teraz pozostaje Ci już tylko wybór skrzyni biegów - po lewej automat, po prawej skrzynia ręczna (standardowo Q to zmiana na wyższy bieg, a A - na niższy; uwaga! nawet przy automatycznej skrzyni biegów klawisze te bywają przydatne, bo czasami trzeba wrzucić wsteczny...). Na początek lepiej pozostać przy automacie, więc po prostu wciśnij klawisz odpowiedzialny za przyspieszenie i...
9. I rozpoczął się wyścig!
10. Aby wrócić do menu gry, wystarczy wcisnąć klawisz ESC, a następnie F1 - znajdziesz się z powrotem na ekranie wyboru trasy (Choose a Track)
11. Aby wyjść z gry, wróć do menu gry, a następnie w menu głównym wciśnij ESC albo wciśnij strzałkę podpisaną Quit Ultim@te Race Pro.

Parę podpowiedzi odnośnie jazdy:
➠ **traktuj pierwsze okrążenie jako czas na zapoznanie się z nową trasą**
➠ **staraj się poruszać cały czas po linii oznaczającej optymalny tor jazdy**
➠ **postaraj się zapamiętać, które zakręty wymagają ostrego hamowania, a które można wziąć na większej szybkości**
➠ **wypróbuj działanie hamulca ręcznego (standardowo odpowiada za niego klawisz CTRL)**
➠ **pamiętaj, że lepiej zwolnić niż wypaść z trasy na pobocze lub uderzyć w bandy**
➠ **no i tak na koniec - przed grą w parę osób lepiej trochę poćwiczyć w pojedynkę...**

V. Konfiguracja gry

Przy pierwszym uruchomieniu gry można się dokładnym dostosowaniem gry do posiadanego sprzętu i własnych preferencji nie przejmować, ale jeśli zamierzamy pograć w Ultim@te Race Pro trochę więcej, to własnoręczne przebicie się przez opcje konfiguracyjne jest jak najbardziej polecane, gdyż tylko w ten sposób można sobie zapewnić maksimum wrażeń.

V.1 Konfiguracja sterowania

Opcja chyba najważniejsza, czyli ustalenie, w jakiż to sposób będziemy nasz bolid kontrolować. Aby się do tego menu dostać, wystarczy w menu głównym wcisnąć guzik z narysowanymi klawiaturą, joystickiem i kierownicą, podpisany jako "Customise Controls".

Ukaże się ekran z dużą tabelką pośrodku. Po lewej jego stronie znajduje się lista wszystkich funkcji, które można w czasie gry kontrolować, a w trzech pozostałych kolumnach - odpowiadające im klawisze tudzież osie joysticka/kierownicy. Aby wybrać sterownie przy pomocy jednego z tych urządzeń, wystarczy kliknąć na jego symbolu (w, licząc od lewej, drugiej lub trzeciej kolumnie), natomiast aby zmienić przyporządkowany danej funkcji klawisz, wystarczy w kolumnie z prawej kliknąć w odpowiednim wierszu i następnie wcisnąć nowy klawisz. U dołu tego ekranu można jeszcze dodatkowo zmienić czułość gry na nasze poczynania z wybranymi klawiszami/joystickiem. Ale nie należy z nim szaleć już od samego początku, gdyż znacznie lepsze wyniki osiągniemy, gdy najpierw parę okrążeń przejedziemy na ustawieniach standardowych, dzięki czemu nie będziemy zmieniać czułości w ciemno. Jeśli po paru okrążeniach wóz będzie reagował zbyt nerwowo, zmniejsz czułość, jeśli za słabo - zwiększ, a jeśli nie jesteś pewien - cóż, najwyraźniej wszystko jest jednak OK.

Uwaga: przed wybraniem joysticka/kierownicy należy je najpierw skalibrować w Panelu sterowania Windows, gdyż w przeciwnym wypadku mogą być one niedostępne lub nie działać prawidłowo.

V.2 Standardowe sterowanie

	Klawiatura	Joystick/Kierownica
przyspieszenie -	strzałka w górę	w górę
hamowanie -	strzałka w dół	w dół
skręcanie w lewo -	strzałka w lewo	w lewo
skręcanie w prawo -	strzałka w prawo	w prawo
hamulec ręczny -	Ctrl	przycisk 3
wyższy bieg -	Q	przycisk 2
niższy bieg -	W	przycisk 1
zmiana kamery -	Enter	przycisk 4
włączenie/wyłączenie radaru -	R	R
włączenie/wyłączenie świateł -	L	L
pauza -	P	P
wyświetlenie obrotomierza, szybkościomierza i wskaźnika biegu -	M	M
zwiększenie/zmniejszenie wielkości ekranu -	+/-	+/-
otwiera menu -	Esc	Esc
restartuje grę -	Esc/F2	Esc/F2
kończy wyścig -	Esc/F1	Esc/F1

V.3 Konfiguracja video

Aby się tu dostać, wystarczy w menu głównym kliknąć na obrazek przedstawiający komputer i kartę akceleratora, nazwaną Tune the Display - pojawi się ekran o nazwie Detail Settings.

Co tu można zmienić i kiedy w ogóle warto tu zaglądać? Ano na przykład, kiedy gra chodzi za wolno albo wręcz przeciwnie - szybko, ale coś tak biednie wygląda. Także w momencie, gdy mimo posiadania akceleratora, nie widzimy efektów jego pracy na ekranie, warto sprawdzić, czy aby na pewno jest on wykorzystywany.

V.3.1 Shadow Level

Umożliwia zmianę ilości cieni wyświetlanych w czasie gry na ekranie. Im jest ich więcej, tym bardziej realistycznie wygląda grafika, ale dzieje się to kosztem płynności wyświetlania.

V.3.2 Detail Level

Umożliwia zmianę odległości do horyzontu. Możliwe ustawienia to Close, Medium i Far - to ostatnie najładniej wygląda, ale i wymaga mocnego sprzętu, by gra nie przerodziła się w symulator żabich skoków.

V.3.3 GFX Options

W ramce tej można włączać i wyłączać poszczególne efekty graficzne. Jeśli gra działa zbyt wolno, warto wyłączyć Skid Marks (ślady opon na asfalcie), Smoke (dym), Sparks (iskrzenie przy zderzeniach), Debris Effects (latające śmieci), Reflections (odbicia, wyświetlane na karoseriach wozów), Gouraud (bardziej zaawansowany sposób cieniowania obiektów) i Z-Buffer (bufor Z - UWAGA: na niektórych kartach jego wyłączenie będzie miało odwrotny efekt, czyli gra będzie działała szybciej, jeśli będzie on włączony!).

Dodatkowe przyspieszenie można jeszcze uzyskać włączając Letter Box (widok panoramiczny), który zredukuje liczbę wyświetlanych na ekranie obiektów. Aby wrócić do normalnego widoku, wystarczy kliknąć na Flat.

Uwaga: Na niektórych kartach opartych na kościach Nvidea (np. Riva TNT) wyświetlana na ekranie grafika, mimo zainstalowania patcha do gry i uaktualnienia sterowników, grafika wyświetlana na ekranie będzie zawierała wiele przekłamań, na przykład przeźroczyste samochody. W takich przypadkach trzeba poeksperymentować z włączeniem/wyłączeniem Z-Buffer oraz Letter Box - na paru maszynach w redakcji podziałało wyłączenie obu tych opcji, mimo iż wcześniej nie dało się praktycznie grać.

V.3.4 Resolution

Czyli rozdzielczość. Im większa, tym bardziej realistyczna będzie wyświetlana na ekranie grafika, ale jak to zwykle bywa - kosztem szybkości działania.

W przypadku, gdy nie wybraliśmy akceleratora, przy niektórych trybach może się pojawić znaczek x2. Oznacza on, że na ekranie będzie wyświetlanych mniej szczegółów, ale za to na większości kart graficznych gra będzie bardziej płynna, niż w takim samym trybie, ale pozbawionym znaczka x2.

V.3.5 3-D Accelerator

W miejscu tym można wybrać tryb, w którym będzie wyświetlana grafika. Do wyboru jest Direct3D, dedykowany tryb dla kart opartych o PowerVR, dedykowany tryb dla kart opartych o 3Dfx i brak akceleracji 3D - jednak w danej chwili można wybrać tylko te tryby, które będą na danym komputerze działać, więc raczej nigdy nie będziemy mieli do wyboru wszystkich.

Może się również zdarzyć, że będzie dostępny jedynie tryb programowy, oznaczony jako No 3-D Accelerator. Jeśli jesteś pewien, że twoja karta graficzna wspomaga wyświetlanie grafiki trójwymiarowej, postaraj się zainstalować najnowsze sterowniki i ponownie zainstalować DirectX (najlepiej w najnowszej wersji), bo bez wspomagania 3D Ultim@te Race jest i wolne, i brzydkie...

V.3.6 Frame Rate Autoconfig

Dzięki temu magicznemu suwakowi można bardzo szybko dostosować liczbę wyświetlanych na ekranie szczegółów do wymaganej płynności i posiadanego sprzętu. Ot, wystarczy ustawić suwak na 30 fpsów (czyli klatek na sekundę), by gra sama powyłączała bajery przeszkadzające w płynnej jeździe.

V.4 Konfiguracja wozów

W zasadzie nie ma co się tu za dużo rozpisywać, bo Ultim@te Race Pro nawet do miana realistycznego symulatora nie pretenduje, aczkolwiek minimalna dawka informacji powinna się, mimo wszystko, przydać.

Wozy, poza wyglądem, różnią się właściwie tylko cztarema parametrami: Speed (szybkość maksymalna), Acceleration (przyspieszenie), Grip (przyczepność) oraz Armour (odporność na zarysowania karoserii). Aby je zmienić, trzeba przejść z menu głównego do menu wyboru samochodu, ukrywające się pod ikoną z samochodami i nazwane Choose Car.

Na środku ekranu pojawi się nasz obecny wóz, a przy pomocy znajdujących się poniżej strzałek można go zmienić na coś innego. Zmiany te mają jednak znaczenie właściwie czysto kosmetyczne, jako że parametry każdego z wozów można dowolnie zmieniać we własnym zakresie. Jak tego dokonać?

U dołu ekranu narysowane są cztery poziome paski, odpowiadające za cztery parametry naszego wozu. Aby dowolny z nich zwiększyć, wystarczy skorzystać z myszki. Jak zapewne zauważyliście, w tym samym czasie zmniejszeniu ulegają trzy pozostałe parametry - cóż, coś za coś. Aby ułatwić zmianę ustawień, przy każdym z pasków umieszczono zieloną lampkę - wystarczy, klikając, zmienić ją na czerwoną, a dany pasek (albo dwa) nie będzie podczas naszych eksperymentów zmniejszany.

V.5 Konfiguracja dźwięku

Menu to jest częścią ustawień przedstartowych w praktycznie każdym trybie gry, dlatego też opiszę je w tym miejscu. Zresztą, zbyt wiele do opisywania tu nie ma, bo jedyne co możemy zrobić, to zmienić głośność dźwięków dochodzących do nas w czasie wyścigu - robi się to przy pomocy myszki, zmieniając nią suwaka odpowiadającego interesującej nas opcji.

VI. Gra jednoosobowa

Jeśli chcemy grać w pojedynkę, Ultim@te Race oferuje nam do dyspozycji dwa tryby, z których pierwszym jest:

VI.1 The Solo Game

Czyli jazda w pojedynkę, bez przeciwników, nawet tych kierowanych przez komputer. Zanim jednak wyruszymy na wybraną przez siebie trasę, wypada ustalić rodzaj gry - choć nic nie stoi na przeszkodzie, by od razu kliknąć na czarno-białą flagę i ruszyć na tor.

VI.1.1 Ghost Mode

Czyli wyścig z duchem - samochodem, który pokazuje nam, jak jechał posiadacz najlepszego czasu na danym torze. Jeśli dane dla samochodu-widma nie zostały jeszcze zapisane (do czego służy klawisz F3), w czasie pierwszego okrążenia będziemy się ścigać jedynie z czasem.

VI.1.2 Checkpoint Mode

W trybie tym musimy dotrzeć do punktu kontrolnego przed upływem limitu czasowego, inaczej gra się kończy.

VI.1.3 Dawn Race Only

Opcja ta dostępna jest jedynie przy jeździe na torze treningowym (Training Track) i oznacza, że będziemy jechali o świcie.

VI.1.4 Daytime Race Only

Jak wyżej, tyle że startujemy w pełnym świetle dnia.

VI.1.5 Night Race Only

Jak wyżej, ale w nocy.

VI.1.6 Best Path Help

Dzięki tej opcji na ekranie będzie wyświetlany optymalny tor jazdy - w czasie treningów warto to włączyć, bo pomaga w nabieraniu prawidłowych nawyków.

VI.2 Play VS CPU

W tym trybie jeździmy już z innymi wozami, za których kierownicą siedzi sobie nasz komputer. Opcje, które można tu zmienić (oczywiście poza torem) to:

VI.2.1 Number of Laps

Czyli liczba okrążeń, które musimy w czasie wyścigu przejechać. Standardowo jest ich 6.

VI.2.2 Checkpoint

Czyli znane z gry Solo punkty kontrolne, dzięki którym ścigać się będziemy nie tylko z wozami kierowanymi przez komputer, ale i dodatkowo z czasem.

VI.2.3 Difficulty Level

Czyli poziom trudności. Do wyboru jest Easy (łatwy), Normal (normalny) i Hard (trudny). Na początek najlepiej wybrać oczywiście Easy, by się przypadkiem do gry nie zrazić - bo wcale taka prosta nie jest.

VII. Gra wieloosobowa

Ultim@te Race Pro udostępnia kilka różnych sposobów na grę wieloosobową. Ponieważ jednak w zasadzie, poza sposobem połączenia ze sobą komputerów, niewiele się one od siebie różnią, dlatego też, poza opisem pierwszego ze sposobów, pozostałe będą bazowały na informacjach podanych wcześniej.

VII.1 Gra przy pomocy kabla szeregowego

Aby zagrać w Ultim@te Race Pro przez kabel szeregowy, należy połączyć nim dwa komputery, a następnie kliknąć w głównym menu na Multiplayer Game (na ikonie narysowane są dwa połączone ze sobą komputery).

VII.1.1 Uzyskanie połączenia

Pojawi się ekran wyboru protokołu (Choose Protocol), na którym z listy wybieramy Serial Link Connection (DirectPlay), wpisujemy imię swojego zawodnika i klikamy na OK.

Przejdziemy do następnego ekranu, na którym będziemy musieli wybrać, czy nasz komputer będzie serwerem (Host), czy też będziemy się do serwera łączyć (Join) - oczywiście jeden z komputerów musi być serwerem, a drugi się do niego dołączyć. Po wybraniu kto jest kim, pojawi się okno Windowsa, w którym będziemy musieli skonfigurować parametry połączenia. Proces ten jest

opisany w instrukcji do Windows, ale najprościej rzecz ujmując wystarczy, że na obydwu komputerach ustawienia będą dokładnie takie same. Po kliknięciu na OK przechodzi się do poczekalni (Lobby).

VII.1.2 Lobby Game
W Lobby ustawia się opcje gry wieloosobowej - wiele z nich jest takich samych, jak w grze solo, ale na wszelki wypadek zostaną one tutaj powtórzone.

VII.1.2.1 Track
Czyli trasa, na której przyjdzie się nam zmagać.

VII.1.2.2 Nuber of Laps
Liczba okrążeń wyścigu.

VII.1.2.3 Checkpoint Mode
Włączenie punktów kontrolnych

VII.1.2.4 "Beat the Clock" Mode
Wariacja na temat punktów kontrolnych. Po jej uaktywnieniu wszystkie biorące w wyścigu wozy będą musiały minąć punkt kontrolny w ciągu podanej w tym miejscu liczby sekund (czyli, łopatologicznie: w momencie, gdy prowadzący wóz mija punkt kontrolny, włącza się odliczanie i kto w tym czasie nie minie punktu, odpada).

VII.1.2.5 Team Play/Cooperative
W trybie tym liczy się wynik najlepszego zawodnika z drużyny.

VII.1.2.6 CPU Opponents
Włącza/wyłącza wozy sterowane przez komputer, dzięki czemu nie narzeka się na nudy nawet przy jedynie dwóch połączonych ze sobą komputerach.

VII.2 Gra przez modem

Podobnie jak i gra przez kabel szeregowy, umożliwia grę jedynie dwóm osobom naraz.

VII.2.1 Uzyskanie połączenia
Najważniejsze jest zgranie czasu, ale zakładając, że nie jest to problem, przechodzimy do Multiplayer Game i na Choose Protocol wybieramy z listy Modem Connection (Direct Play). Teraz jeden z graczy wybiera Host, a drugi Join, a następnie klika na OK. Pojawi się ekran ustalania parametrów połączenia.
Po ich ustaleniu (dokładnie jest on opisany w instrukcji Windows, ale wystarczy, że ustawienia będą ze sobą kompatybilne - zresztą w większości wypadków można je zostawić bez zmian).
Jeśli wybrałeś Host, po zakończeniu konfiguracji wciśnij Answer i poczekaj aż zadzwoni do ciebie kumpel, który wybrał Join, a następnie wpisał twój numer telefonu i kliknął na Connect.

VII.2.2 Lobby Game
Jeśli wszystko poszło w miarę dobrze, powinniście przejść do Lobby, którego opis został przedstawiony przy okazji połączenia szeregowego.

VII.3 Gra w sieci lokalnej

Zakładając, że jesteś już zalogowany w sieci lokalnej, wystarczy, że w menu głównym przejdziesz do Multiplayer Game i w Choose Protocol wybierzesz IPX Connection (Direct Play). Jeśli wszystko jest OK, wylądujesz w Lobby Room

VII.3.1 Lobby Room
Pojawi się lista już założonych gier i będziesz się mógł do jednej z nich dołączyć albo założyć swoją własną - wystarczy, że wpiszesz jej nazwę i wciśniesz na New.

VII.3.2 Lobby Game
Po wylądowaniu tutaj masz dostęp do tych samych opcji, co i w Lobby - połączeń szeregowych i przez modem, więc by się nie powtarzać, przejdę do gry w Internecie.

VII.4 Gra w Internecie

Połącz swój komputer do Internetu, a następnie uruchom grę i przejdź do Multiplayer Game. Teraz w Choose Protocol wybierz TCP/IP Connection (Direct Play) i wciśnij OK. Pojawi się okienko nazwane Locate Session - wpisz w nim adres serwera. Jeśli zostawisz je puste, komputer spróbuje samodzielnie odnaleźć adres serwera.

VII.4.1 Lobby Room i Lobby Race
Gdy serwer zostanie odnaleziony znajdziesz się w Lobby Room, który jest identyczny, jak przy grze w sieci lokalnej.

VIII. Ultim@te Arena

Cóż, ogólnie rzecz biorąc jest to coś, co tygrysy lubią najbardziej, ale po kolei.

VIII.1 Przygotowania

Pierwsze, co wypada zrobić, to skonfigurować sobie na ekranie konfiguracji klawiszy pięć odzywek - cóż, Ultim@te Arena to już walka na śmierć i życie, więc tego typu udogodnienia są tu po prostu niezbędne. Odzywki te będą później dostępne pod klawiszami od F1 do F5 i w podbramkowych sytuacjach będą jak znalazł.
Po uporaniu się z nimi, uruchamiamy jedno z połączeń sieciowych opisanych w punkcie VII, a następnie, po dotarciu do Lobby Game, wybieramy trasę o nazwie Ultim@te Arena.

VIII.2 Tryby gry

Na Ultim@te Arena można się potykać na dwa różne sposoby. Standardowym jest:

VIII.2.1 Deathmatch
W trybie tym każdy z samochodów ma ograniczoną wytrzymałość (energię), a celem gracza jest zniszczenie wozów innych graczy - bo gdy wytrzymałość spadnie do zera, wóz zmienia się w ładną kulę ognia. Nie oznacza to jednak końca gry, gdyż zniszczone wozy poddawane są natychmiastowej regeneracji i wracają z powrotem na trasę! Oczywiście kierowca, który spowodował taki wybuch otrzymuje punkt - wygrywa ten, kto będzie ich miał po zakończeniu gry najwięcej.

VIII.2.1.1 Opcje
Dostępne są tu tylko dwie opcje, Bonuses, która włącza/wyłącza bonusy (opisane poniżej) oraz Team Play/Cooperative. Ta druga zmienia nieco zasady gry, gdyż choć nadal każdy z samochodów dysponuje energią własną, to pojawia się jeszcze coś takiego, jak energia Teamu (do jednego teamu należą wszyscy kierowcy jeżdżący takimi samymi wozami), która spada ilekroć jeden z samochodów do niego należących zostanie zniszczony. Wygrywa oczywiście ta drużyna, która nie straci swojej energii.

VIII.2.1.2 Bonusy
Cóż, jest to taki mały "smaczek", z powodu którego gra walka na arenie staje się dużo ciekawsza, gdyż dzięki "znajdźkom" można się wydostać z najbardziej nawet niekorzystnych sytuacji. Zresztą zobaczcie sami.

△ różowy - przywraca energię
♦ zielony - przywraca część energii
● niebieski - czasowa niewidzialność
◆ biały - czasowa niezniszczalność
● czerwony - odejmuje część energii
◇ żółty - czasowe zwiększenie prędkości
♦ czerwony - czasowe zmniejszenie prędkości
▼ złoty - czasowe zwiększenie siły

VIII.2.2 Rabbit Mode
Czyli pogoń za zającem. W trybie tym jeden z graczy jest zającem, a pozostali myśliwymi. Gdy myśliwy złapie zająca, sam się nim staje. Zwycięzcą zostaje zając, któremu uda się uciekać przed myśliwymi przez określony w opcjach czas - standardowo dwie minuty.
Żeby jednak nie było to zbyt proste, radar zająca nie pokazuje mu pozycji myśliwych, choć ci widzą go na swoim, jak na dłoni.

Ewentualne problemy...

Najlepiej by było, gdybyśmy takiego działu nie musieli w instrukcji w ogóle zamieszczać, ale że wypadki czasami się zdarzają, więc poniżej znajdziecie najczęściej występujące w czasie instalacji problemy i sposoby radzenia sobie z nimi.

Insufficient disk space

Jeśli na dysku twardym jest za mało miejsca, instalacja zostanie przerwana. Musisz zwolnić miejsce na dysku kasując niepotrzebne pliki lub odinstalowując nieużywane programy/gry i spróbować ponownie zainstalować grę. Możesz również wybrać, przy ponownej próbie instalacji, opcję wymagającą mniej miejsca na dysku, ale jeśli poprzednio próbowałeś już 48MB, to mniej wybrać się już nie da...

Please istall game using Setup.exe on the CD-ROM

Najprawdopodobniej próbowaliście uruchomić grę bezpośrednio z dysku CD-ROM, bez jej uprzedniego zainstalowania.

Instert the Ultim@te Race Pro CD-ROM

Gra nie będzie działała bez włożonego do czytnika CD-ROM-u - musi się on tam znajdować w czasie całej gry.

Not enough space free in your Virtual Memory. Check the free disk space (at least 48 MB) on the drive that contains the Virtual Memory.

Na dysku, na którym Windows zakłada Plik wymiany (zazwyczaj C) jest za mało wolnego miejsca - wykasuj niepotrzebne pliki/odinstaluj nieużywane programy i spróbuj ponownie.

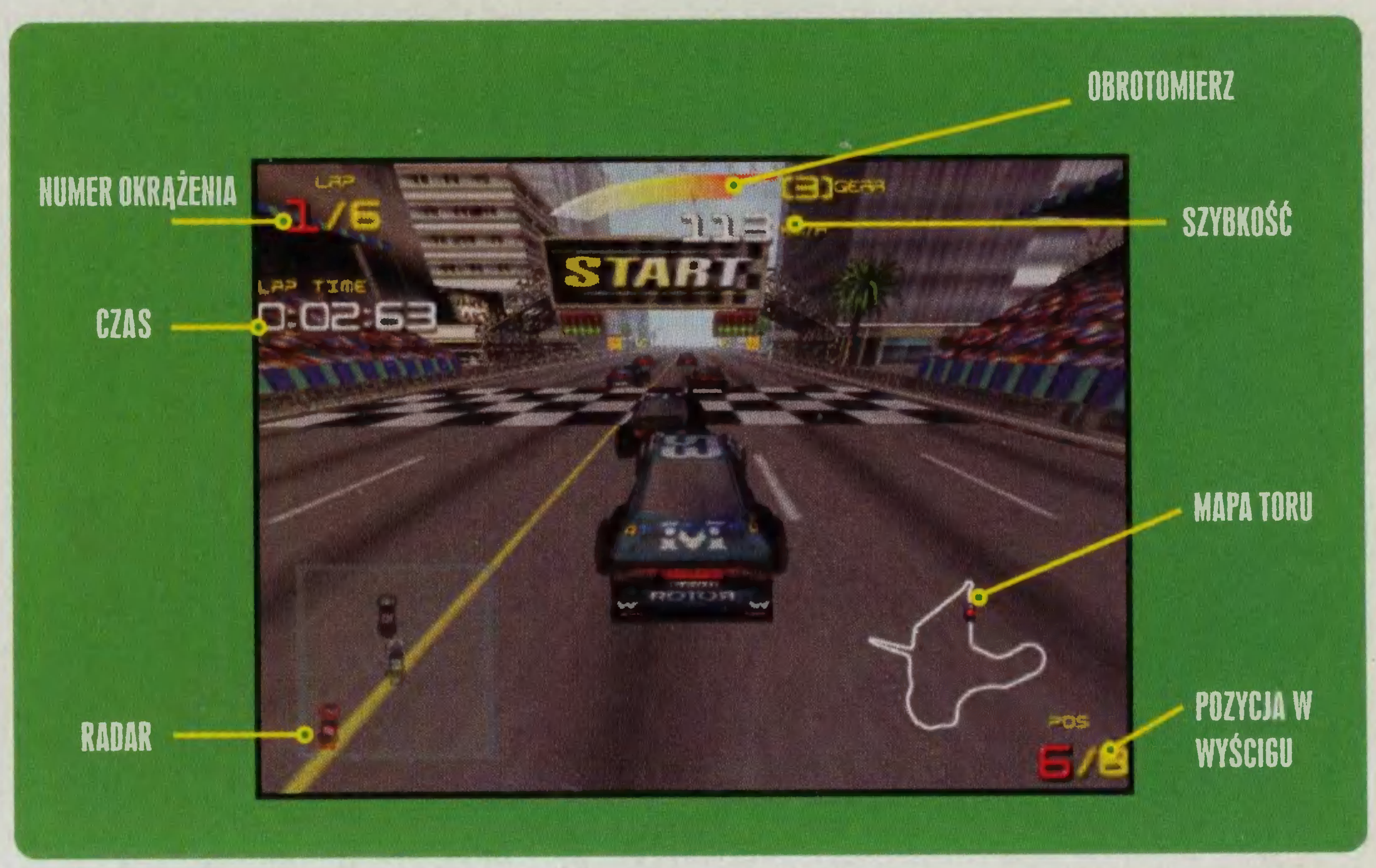
Not enough memory

Za mało wolnej pamięci. Zamknij wszystkie aplikacje, jakie są w Windows uruchomione, sprawdź, czy na dysku jest wolne miejsce i spróbuj ponownie.

Can't initialise video system

Upewnij się, że karta graficzna może pracować w 16-bitowym kolorze i jeszcze raz zainstaluj sterowniki DirectX (najlepiej 7.0a).

Opr. McDrive



producent: Capcom
platforma: PC/PSX

Dino Crisis

Scenariusz Dino Crisis rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Gracz wciela się w postać seksownej babki o imieniu Regina, będącej członkiem czteroosobowej grupy do zadań specjalnych. Komandosi zostali zrzuceni na wyspę Ibis z zadaniem odszukania i schwytania profesora Edwarda Kirka. Według oficjalnych źródeł prof. Kirk nie żyje już od trzech lat, w rzeczywistości jednak upozorował swoją śmierć i zniknął, aby prowadzić pewne badania. Kirk jest 29-letnim geniuszem, który po zablokowaniu rządowych funduszy, postanowił za wszelką cenę dokończyć swoje dzieło. Celem jego poszukiwań jest ostateczne i niewyczerpalne źródło taniej energii, które ma być antidotum dla zanieczyszczonej, wyeksploatowanej Ziemi.

•ródło, które ma zaspokoić głód energetyczny błękitnej planety nazwano "Thrid Energy". Profesor nie wiedział jednak, że Ibis znajdowała się pod dyskretną obserwacją agentów rządowych. Wszystko pozostawało w niepewnej równowadze, aż do czasu, gdy sygnały radiowe z wyspy nagle się urwały, a na zdjęciach satelitarnych pojawiły dziwne kształty. Na pewno były to zwierzęta, jednak nieznanego gatunku oraz pochodzenia. Pewne jest, że wcześniej ich nie było...

To dopiero początek zagadki, która należy rozwikłać. Specyficzne i wyjątkowo trudne zadanie powierzono doświadczonej grupie kierowanej przez specjalistę komputerowego Ricka. W jej skład weszli również Regina, Gail oraz Cooper. Za chwilę wkroczą do stacji badawczej profesora Kirka, co moze okazać się o wiele łatwiejsze niz wydostanie się z tego miejsca...

Przedmioty

Grając w Dino Crisis, będziesz będziesz znajdował najróżniejsze, bardzo przydatne przedmioty, które zostaną umieszczone w specjalnym menu. Musisz jednak widzieć, do czego służą i jak z nich skorzystać.

Apteczki poprawiają oczywiście twoją kondycję i zdrowie. W zależności od koloru, różnią się również skutecznością. Najlepsze działanie mają czerwone. Zielone, żółte i niebieskie są nieco słabsze (gradacja jest następująca: czerwone, niebieskie, zielone, żółte). Apteczki można łączyć z ampułkami (które również dzielą się ze względu na skuteczność - podobnie jak apteczki - rozróżniamy je po kolorach). Po połączeniu apteczki z ampułką dostajemy środek usypiający, którym Regina może strzelać tak jak zwykłą amunicją. W zależności od tego, jakie ampułki zostały zmieszane, różne jest działanie specyfiku. Mogą jedynie uśpić zwierzę lub je zabić (jednak żadne nie działają na T-Rexa). Ampułki można również łączyć z innymi ampułkami. W tym wypadku ilość pocisków odpowiada ilości użytych do ich wyrobu ampułek.

Czerwone ampułki zabijają, żółte i zielone usypiają, jednak te ostatnie na krótko. Aby uzyskać najgroźniejsze, czerwone strzałki (pociski), połącz dwie czerwone apteczki. Otrzymasz First Aid Kit. Połącz go z zieloną lub żółtą ampułką.

Pulpit, na którym dokonujesz eksperymentów, ma dwa paski, które obrazują wynik twojej pracy. Level wskaże, jak mocny specyfik wyprodukowałeś, natomiast Volume wskaże ci stężenie trucizny.

Technika strzału jest identyczna, jak w wypadku broni na konwencjonalne pociski. Pamiętaj tylko, że dinozaur nie padnie od razu jak ścięty, lecz zrobi jeszcze kilka kroków, zanim środek zadziała. Nie marnuj więc niepotrzebnie strzałek; jedna na pewno wystarczy.

Go Forest, go!

Facet który klęczy nad plamą krwi to Gail. Podejdź do niego, niech Regina z nim porozmawia. Kiedy temat się wyczerpie, idź w kierunku skrzyni. Przyłóż się do niej trochę, aby ją przesunąć. Znajdziesz probówkę. Obok Gaila znajdują się drzwi do niewielkiego pomieszczenia, które jest, zdaje się, magazynem. Wejdź tam i przeszukaj pokój. Nieco z przodu, po lewej znajduje się szafka; zabierz klucz, który na niej leży. Jeżeli przesuniesz szafę po prawej stronie, odkryjesz apteczkę. Koniecznie ją zabierz.

Idź z powrotem do miejsca, gdzie zaczęła się twoja przygoda. Rick połączy się z Reginą przez radio i opowie, co zobaczył. Sprawą zainteresuje się też Gail, który przestanie wreszcie wlepiać gały w tę plamę krwi i bebechów. Pójdziesz teraz z Gailem i natraficie na zmasakrowane zwłoki. Gail nagle zrobi się gadatliwy - posłuchaj, co ma do powiedzenia. Kiedy facet skończy nawijać, podejdź do trupa i przejrzyj jego kieszenie - znajdziesz kolejną probówkę. Kontynuuj spacerek i pogadaj jeszcze z Gailem. Znajdziecie się naprzeciw budynku - wejdź do środka. Przejdź przez całe pomieszczenie, aż do panelu z wajchami oraz oznaczonymi kolorowymi paskami transformatorami (znajdują się za szybą). Zadanie jest łatwe. Musisz tak poustawiać transformatory, aby ich kolejność była zgodna z kolorowymi paskami na ścianie. Jeżeli ustawisz transformatory, a mimo to generator nie działa, oznacza to, że musisz ustawić cztery transformatory w odwrotnej kolejności. Teraz urządzenie zadziała na pewno. Masz prąd i możesz robić balangę.

Idź z powrotem do drzwi, uwaga! Krótkie "tatata" i jakieś krzyki uświadomią ci, że pojawiły się kłopoty. Kiedy wyjdziesz, okaże się, że Gaila nie ma. Uważaj teraz bardzo, zostaniesz zaatakowany (właściwie zaatakowana:) przez Raptora. Masz na szczęście pistolet, załatw drania, zanim do ciebie dobiegnie. Pamiętaj, że Raptor to szybka i groźna bestia. Jeżeli uda mu się podbiec, obali cię na ziemię lub zacznie szarpać jak szmacianą lalkę. Na pewno uda się wyzwolić z jego szponów, ale Regina straci dużo zdrowia, które ciężko będzie podreperować. Na dodatek, gdy Regina zostaje ranna, wyraźnie pogarsza się jej kondycja. Trzyma się za brzuch lub bok i zaczyna powłóczyć nogą. Przy mniejszych obrażeniach zobaczysz, że zostawia za sobą krwawy ślad. W każdym bądź razie, zazwyczaj lepiej jest strzelać do przeciwnika i jednocześnie wycofywać się. Zyskasz trochę dystansu, czyli większą szansę na zabicie dino, zanim złapie zębami twoją głowę. I jeszcze jedno. Raptory padają po kilku strzałach i przestają się ruszać. To jednak tylko zmyłka. Jeżeli podejdziesz do zwierzaka, ten zerwie się nagle i ucapi cię za nogę. Tak więc, gdy dino padnie, strzel w niego jeszcze raz lub dwa, dopiero wówczas będzie definitywnie martwy. Gdy załatwisz Raptora, wracaj do miejsca, gdzie zacząłeś grę; znowu utniesz sobie pogawędkę przez radio. Gdy temat się wyczerpie, wejdź do głównego budynku (ten na wprost). Idź przed siebie aż do laserów, które zagradzają przejście. Powyżej Reginy znajduje się szyb wentylacyjny. Możesz tam się dostać (Regina ma taką fajną linę, jak Batman, po której wjedzie do otworu). Idź szybem wentylacyjnym aż do pierwszego otworu zejścia w dół (są jeszcze inne, ale teraz interesuje cię jedynie to pierwsze). Złaź na dół; znajdziesz się w korytarzu. Idź teraz do Control Room (czyli prosto przed siebie, nie zapomnij zabrać amunicji, którą znajdziesz po drodze). Control Room to pomieszczenie, które miałeś zaznaczone na mapie – wypełniłeś więc część zadania. W środku pogadasz sobie trochę z chłopakami. Słuchaj uważnie, a kiedy skończą, wyjdź z CR i skieruj się do drzwi tuż obok szybu, którym tu zjechałeś. Ten pokój to Save Room (S), skorzystaj z przełącznika obok drzwi; masz prąd. Zobaczysz komputer, podejdź do niego i przejrzyj zawartość. Możesz teraz zebrać wszystkie przedmioty, jakie tu się, znajdują. Przeszukaj dokładnie szafki. W sumie powinieneś znaleźć; dyski, kluczyk do E-Box, walizkę. W pomieszczeniu obok leży trup. Jeszcze świeży i pachnący, więc się nie krępuj i zajrzyj mu do kieszeni. Na pewno się nie pogniewa. Obok trupka leży też karta dostępu, koniecznie ją zabierz. Spory sejf, który stoi z tyłu, nie da się otworzyć więc się nie męcz (rozprujesz go później).

Pamiętasz, którym przełącznikiem włączyłeś prąd? Wyjdź drzwiami przy których jest umieszczony. Będziesz mógł teraz zapisać grę. Te drzwi działają tak za każdym razem, więc jeżeli będziesz spacerował bez tego poradnika (czyli znacznie bardziej ryzykował życie), warto od czasu do czasu tu się zjawiać, by zapisać grę "na czarną godzinę". Tuż za drzwiami czeka cię kolejna niespodzianka w postaci bardzo głodnego Raptora. Jeśli nie chcesz stać się jego obiadem, zabij zwierzaka jak najszybciej. Potem możesz iść już bez nerwów, aż do pomieszczenia, gdzie znajdziesz amunicję do SG (usypiającą), dysk (jest w szafce) oraz probówkę. Odnośnie pocisków usypiających pamiętaj, że za ich pomocą serwujesz dino jedynie krótką drzemkę, a gdy miś się obudzi, to będzie bardzo zły (i może się zdarzyć, że skoczy ci niespodziewanie na plecy).

W tym pokoju znajduje się także książka (na stole). Przejrzyj ją, najważniejszy jest numer, który w niej znajdziesz: 0375. Jest to kod do sejfu, który znajdował się w pomieszczeniu ze świeżym nieboszczykiem. Wróć teraz do tego miłego miejsca i otwórz sejf. W środku nie ma niestety szmalu, a jedynie apteczka i kluczyk (gdybyś grał na poziomie Easy, byłaby tam jeszcze giwera). Wracaj na korytarza i idź do drzwi, przy których ktoś patroszył świnię (pełno na nich krwawych zacieków). Znalazłeś się głównym holu. Znajduje się tu kilka par drzwi i schody na górę. Przy głównych wrotach leży sobie apteczka (pod schodami znajdziesz probówkę). Otwórz te wrota i idź się przewietrzyć, dość stęchlizny i tej całej, głupiej misji. Przespaceruj się w prawo i łap promienie słońca (pamiętaj, ze to witamina D). Miły nastrój nie będzie jednak trwał długo, bo za chwile zawadzisz nogą o kolejne zwłoki. Zabierz dysk, probówkę oraz amunicję do SG porozrzucane obok denata. Leży tu tez książka. Niestety, to nie Przygody Guliwera a jakiś nudny dziennik. Zapisz jednak kod: 47812. Nie martw się, że zostawiasz trupa, jeszcze tu wrócisz.

Czas teraz rozruszać nieco zawiasy w kolankach. Wracaj do holu i wejdź po schodach na górę. Gdy już się wdrapiesz, przesuń skrzynię - apteczka. Idź do pokoju (nieco dalej). Spotkasz się z Raptorem. Zabij go oczywiście. Znajdziesz amunicję i probówkę. Kolejne drzwi prowadzą do baru. W środku pije tylko jeden Raptor - nie daj mu dokończyć drinka. Znajdziesz amunicję usypiającą.

Na kontuarze leży książka. Przejrzyj ją. Po lewej stronie, na ścianie umieszczona jest skrytka. Na razie nie masz kodu, wiec nawet się nie trudź. Wyjdź na zewnątrz i skieruj do kolejnych drzwi (tuż obok). Będzie to mała salka. Oprócz gniazda (EMERGENCY) ktoś zostawił tu książkę kodów (7687 - do schowka w barze). Przeczytaj też instrukcję dotyczącą kodów DDK. Wracaj do baru i twórz skrytkę. Dostaniesz przedłużoną lufę i lepszą kolbę do pistoletu. Broń ta będzie teraz nieco skuteczniejsza. Kiedy wyjdziesz z baru, kieruj się do drzwi naprzeciw.

Hasło DDK, otwierające drzwi, to HEAD. Wejdź do środka. Nareszcie jakiś żywy człowiek! Doktor jest jednak bardzo pociachany i na pierwszy rzut widać, że długo nie pociągnie. Powie ci kilka ciekawych rzeczy i zabierze go śmierć. Przed tym smutnym zdarzeniem zdąży jeszcze dać ci kartę SOL. Weź się w garść, otrzyj łzy i przeszukaj pomieszczenie. W szafce znajdziesz Dyski, poza tym leżą gdzieś tu naboje do SG. Podejdź teraz do tablicy z medalami (powyżej szafek, prawa strona, przy oknie). Użyj kart SOL i LEO. Kartę I włóż w szczelinę po lewej, a kartę II po prawej. Kod dostępu to 705037. Zyskasz kartę 'L'. Jeżeli przez najbliższe kilkanaście sekund nic się nie stanie, przespaceruj się po pokoju. Nagle szyba rozpryśnie się pod potężnym uderzeniem, posypia się odłamki szkła. W oknie pojawi się wielgaśny łeb T-Rexa. Potwór złapie złapie dopiero co zmarłego doktorka i pożre ciało. Stań przy ścianie i załaduj SG. Przywal bestii kilka razy (nie będzie potrzebowała więcej niż 3, 4 pociski). Kiedy potwór ucieknie, możesz spokojnie sobie wyjść.

Wracaj na schody i na dół do holu. Naprzeciwko głównych wrót, tuż za schodami znajdują się drzwi - podejdź do nich. Twoje radio zatrzeszczy kila razy i usłyszysz głoś Ricka. Masz kolejny cel (zaznaczony został na mapie). Prowadzą do niego dwie drogi. Drzwi, na które się właśnie gapisz, to pierwsza droga (tyle, że trzeba rozwiązać hasło DDK). Druga trasa wiedzie przez korytarz (też z drzwiami oblanymi krwią). Po drodze wyłączasz pola laserowe i na końcu pakujesz się do pokoju po prawej stronie. Następnie w górę, szybem wentylacyjnym (wejście do niego znajduje się w WC). Po co jednak masz drałować przez pół poziomu? Lepiej wpisz po prostu NEWCOMER i już jesteś za drzwiami. Sala, w której się znajdujesz, jest bardzo ładnie wyposażona i ma nawet windy (chyba są z Polski, bo nie działają). Poszukaj probówek (2). Kiedy pójdziesz przyglądać się tej laserowej mapie, uważaj na kapcie. Mogą się wybrudzić o trupa, który tu spoczywa. Mapkę można włączyć, a umarlaka przeszukać. Wybierz przyjemniejszą dla ciebie opcję. Kiedy tego dokonasz, idź do tych niewielkich drzwi. Przejdź przez nie, a trafisz do korytarza, w którym oczekuje już komitet powitalny złożony z dwóch dinozaurów. Pobaw się z nimi, a kiedy zdechną przyjdź do pomieszczenia, który jest celem twojej misji. Będzie to pokój konferencyjny. Przejdź się, rozejrzyj, zabierz klucz. W chwili , gdy twoja dłoń zamknie się na kluczyku z sufitu zwali się spora gadzina. Raptor wbije ci kły i pazury głęboko w d..., więc walcz ile sil! W chwili, gdy uda ci się gadowi przykopać, do pomieszczenia wbiegnie Gail i rozpruje dinozaura pociskami rozrywającymi. Regina, jak to kobieta, będzie teraz musiała pogadać, wiec posłuchaj sobie tej rozmowy. Kiedy scenka się. skończy wyjdź z pokoju i zajrzyj do kieszonek truposza, który cichutko leży sobie na korytarzu. Znajdziesz klucz E-BOX. Idź teraz do sali Information (taka będzie tabliczka). Na stole leży książka, przejrzyj ją (kody 1123, 46903). Podobnie, przyjrzyj się fiszkom na tablicy i pobaw się telefonem. Zabierz probówkę, obejrzyj kompka i pakuj się przez dwuskrzydłowe drzwi. Na korytarzu lepiej żebyś się nie dekoncentrował, bo tuż przy zakręcie wystrzeli nagle szyba i pojawi się dino. Załatw tę bezmyślną kupę mięsa.

Wyjdź na słoneczko, idź przed siebie a następnie w prawo do furtki z metalowej siatki. Otwórz i przełaź na drugą stronę. Zabierz probówkę i rozejrzyj się za włazem w ziemi. Zejdź nim w dół. Masz przed sobą bardzo podobne zadanie z generatorem (pamiętasz zapewne, jak przekładałeś transformatory na samym początku gry). Zza szyby wyjmij brakujący transformator, a przy dźwigniach przesuń szafę (znajdziesz klucz do E-BOX). Wsadź teraz transformator w odpowiednie gniazdo i ustaw urządzenie zgodnie z kolorami, które znajdują się na ścianie (przy przełącznikach). Po chwili generator B1 zacznie pracować i włączy się oświetlenie.

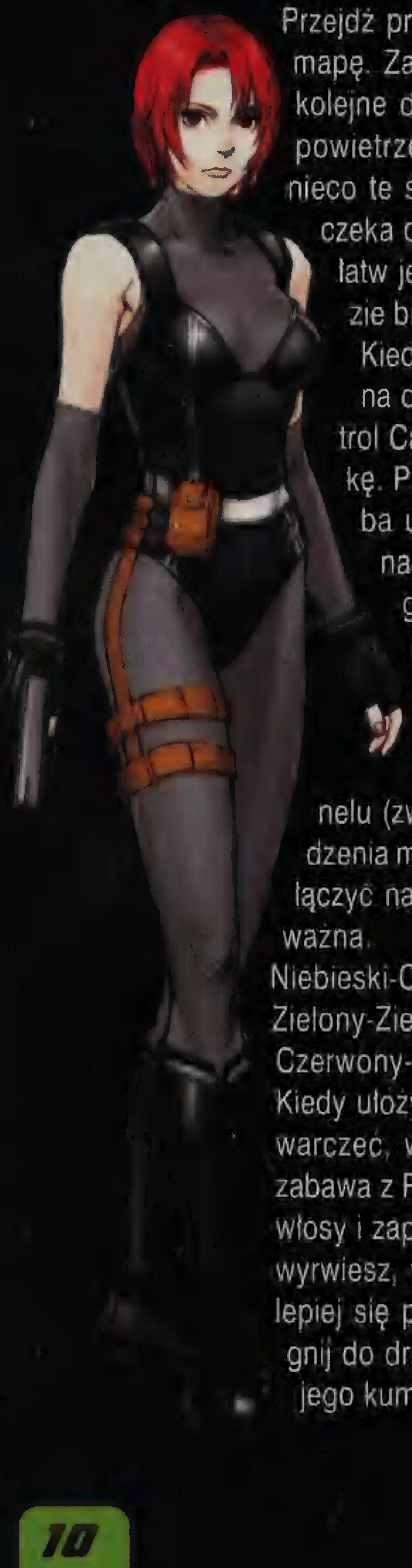
Kieruj się teraz do Control Room. Po drodze możesz spotkać kilka zwierząt, załatw je. Gdy dotrzesz na miejsce, będzie wreszcie czas, aby Regina opowiedziała chłopakom najświeższe plotki i posłuchała z kolei, co oni mają do powiedzenia (przysłuchuj się rozmowie).

W tym miejscu scenariusz rozszczepia się na dwoje. Mażesz podążać za Gailem lub za Rickiem. Gail będzie penetrował poziom B1, natomiast Rick szukał swojego przyjaciela Toma. Ja przeszedłem obydwa, ale przygoda z Rickiem jest fajniejsza. Podążaj więc za nim, a nie zabraknie ci adrenaliny w żyłach.

Idź do miejsca, gdzie rozpocząłeś grę, podążaj cały czas za Rickiem. Po drodze stoczysz walkę i zbierzesz nieco przedmiotów. Ostatecznie wyjdź na spory plac. Musisz przejść przez otwarty teren. Nie byłoby w tym nic wyjątkowego, gdyby nie to, że latają tu wygłodniałe pterodaktyle. Nie ustrzeżesz się i zostaniesz złapany przez jednego gada. Zgubisz broń, a bestia wypuści Regine z pazurów. Masz teraz bardzo mało czasu. Musisz jak najszybciej zerwać się z ziemi i znaleźć broń. Pterodaktyle atakują jak jastrzębie, a każdy atak to pół "litera" upuszczonej krwi Reginy. Lepiej nie stawać gdzieś pod ścianą i walić z tej pozornie dobrej pozycji. O wiele bezpieczniej jest cały czas być w ruchu. Wcelowanie w gady nie stanowi wielkiego problemu, lecz będziesz musiał puknąć bestie kilka razy, aby wreszcie spadły. Możesz również spróbować uciec Pterodaktylom, ale szkoda pozbawiać się tak emocjonującej walki.

Gdy zobaczysz skrzynie, zajrzyj do środka - znajdziesz kluczyk do E-BOX. Skieruj się do kolejnych drzwi, które prowadza do sali, w której spotkasz Toma. Facet jest ranny i ledwo dycha, ale na szczęście moze mówić.

Gdy juz sobie pogawędzicie, Tom z wdzięczności da ci dysk DDK i odpłynie w siną dal. Zostaw na chwilę zemdlonego przyjaciela i rozejrzyj się po pomieszczeniu. Na komputerowym stole leży dysk DDK - zabierz go. Tom to juz nie twój problem. Rick będzie teraz dźwigał gościa.



Przejdź przez drzwi, na ścianie zobaczysz mapę. Zabierz ją oraz probówkę. Przejdź kolejne drzwi, które prowadzą na świeze powietrze. Oczywiście jego smak psują nieco te śmierdzące Pterodaktyle. Znowu czeka cię zabawa w kotka i myszkę. Załatw je lub uciekaj, w każdym bądź razie biegnij do drzwi po drugiej stronie. Kiedy będziesz już w środku, wejdź na drabinę i złaź w dół. Zabierz Control Card. Za szafą znajdziesz probówkę. Przed tobą nieliche zadanie. Trzeba ułożyć rury we własciwej kombinacji, dzięki czemu uruchomisz ten generator, który widzisz za barierką. Jest to monotonne i pracochłonne zajęcie, więc nieco ci je ułatwię. Schemat poniżej oznacza jaki kolor ma być na panelu (zwróć uwagę, że na każdym urządzenia mogą być trzy kolory, musisz przełączyć na odpowiedni). Kolejność też jest ważna.

Niebieski-Czerwony
Zielony-Zielony
Czerwony-Niebieski

Kiedy ułożysz rury i generator zacznie miło warczeć, właź na górę. Znowu czeka cię zabawa z Pterodaktylami. Dino złapie cię za włosy i zapewni bezpłatny lot. Jeżeli się nie wyrwiesz, wpadniesz do wentylatora, więc lepiej się postaraj. Kiedy się uwolnisz, biegnij do drzwi za którymi zostawiłeś Ricka i jego kumpla. Miń tych frajerów i idź dalej.

W tej dużej hali zobaczysz sporą szafę z monitorem i jakimiś guziczkami. Jest to panel widy, czy raczej platformy, która zwiezie cię do p. B1.

Teraz właź na drabinę i na niewielką platformę. Przesuń szafę, zabierz gadżet i skieruj się do pulpitu. Skorzystaj z klucza B1. To jednak tylko część zadania. Znowu czeka cię układanka (tym razem skrzyń). Sprawa jest banalna, na pewno sobie poradzisz. Kiedy przejście stanie otworem, zejdź po drabinie i skorzystaj z niego. Znowu znalazłeś trupka, ale z ciebie szczęściarz! Obok leży dziennik, przewertuj go. Nieco powyżej znajdziesz też amunicję. Kiedy się już nacieszysz zwłokami, idź do następnego pokoju. Daleko nie dojdziesz, bo nagle pojawi się głodny dino. Co ciekawe, nie musisz faszerować zwierzaka ołowiem. Wykończy go elektryczność (A mówiłem! Nie wkładać paluszków do kontaktu!). Nieco dalej czeka cię mała niespodzianka. Dosłownie i w przenośni. Stadko małych dino-kurczaków zacznie podgryzać ci nogawki. Pobaw się z nimi, albo wykończ wszystkie (szkoda jednak amunicji).

Idź do pomieszczenia znajdującego się na prawo od mięcha.

Czas powiedzieć "pa, pa" Tomowi. Nie martw się, podobno widział jakieś światełko w tunelu. Jeżeli ci smutno, przeszukaj szafki, żeby czymś zająć myśli. Znajdziesz apteczki a na stoliku ID Card i jeszcze kluczyk E-BOX. Oczywiście nie zapomnij przejrzeć dziennika. Teraz spójrz prawdzie w oczy i idź do salki, gdzie leży Tom (martwy niestety) - zabierz probówkę. Idź teraz na korytarz, w dół, prosto i schodami na górę. W Control Room czeka Rick. Zamień kilka słów i skieruj się przez Save Room na korytarz, w dół i w drzwi obok WC. Masz tu kilka cennych przedmiotów. Probówki, dziennik, dyski i skaner, który przyda ci się do identyfikacji zwłok.

Idź teraz do holu i przez wrota na zewnątrz. Pamiętasz tego trupka, którego już oglądaliśmy? Czas się przedstawić - przeskanuj mu dłoń. Jeżeli nie pamiętasz, to przypominam też kod z książki: 47812. No, i jesteśmy w domciu. Idź do pomieszczenia, gdzie bawiłeś się telefonem. Na kompku skorzystaj z ID Card, wklep kod 47812 i czekaj na połączenie. Jeżeli nie za bardzo kapujesz po angielsku, po prostu krzycz YES!, a wszystko będzie grało.

Dzięki twojej inteligencji i przemyślności uaktywniłeś Gate System i uruchomiłeś windę (pamiętasz, byłeś już przy nich w pokoju z holograficzną mapą). Idź do windy i skorzystaj z niej. Na dole czeka juz na ciebie komitet powitalny, więc lepiej zarepetuj broń (1 dino). Kiedy go załatwisz, zbierz przedmioty: dysk DDK, mapę B1, dziennik (zagadka na DDK - prosta).

Jeżeli zagadka cię zmogła, wpisz przy drzwiach następujący kod - LABORATORY.

W środku spotkasz dwa duże dino - załatw je. W czerwonym E-Boxie znajdziesz amunicję od obu broni. Teraz przejdź przez drzwi tuż obok do pokoju komputerowego. Zbierz gadżety: probówkę, wkrętak, dziennik. Włącz kompka, ojej! Trzeba tu jakiś kod? Zostaw grata, zajmiesz się nim potem. Pakuj się teraz przez drzwi obok krzesełka (ze skrzynką w której znalazłeś wkrętak). Zrób sobie 'save' i idź dalej. Możesz chwilę poczekać, zanim wyłączysz pole laserowe, przyczłapią tu dina i usmażą się w promieniach (trwa to jednak dość długo). Wyłącz lasery, dobij dino i do pomieszczenia tuż obok. W szafce znajdziesz klucz do E-BOX, poza tym również dysk DDK, fiszki na tablicy i dziennik. Przyda się też kod - 5037. Ten numerek posłuży ci do złomiastego kompka, który sobie odpuściłeś. Idź teraz do niego i wklep numerek. Otworzą się drzwi w pomieszczeniu, w którym poznałeś kod (5037).

Powinien ci się spodobać ten pokój. Rozejrzyj się i przejrzyj kartki na ścianach. Podejdź do panelu - usuń gaz z pomieszczenia obok (za szybą) i gdy tego dokonasz - wejdź tam.

Spotkasz facia w białym kitlu, który da ci Access Disk (kod 2695). Bądź sprytny i przejrzyj doktorkowi kieszenie - znajdziesz klucz.

Kiedy będziesz wychodził, nadziejesz się na Raptora. Postaraj się uwolnić z jego pazurów. Kiedy zostanie sam w komorze, wpuść gadowi truciznę - niech się udusi.

I znowu jesteś na korytarzu, kieruj się ku laserom. Znowu pojawi się dino, wykończ go.

W następnym pokoju zobaczysz monitor na ścianie (znajduje się tu również apteczka). Przy monitorze skorzystaj z karty B1, wklep też kod 3695. Teraz układanka. Ustaw klocki tak, aby pasowały do schematu znajdującego się obok - prosta sprawa. Otworzy się szuflada, przy której skorzystaj z karty B1 - uzyskasz kartę R. Przejrzyj dane, które tu pozostawiono.

Teraz musisz poczekać na Gaila. Facet jest konieczny, aby otworzyć przejście (2 osoby). Jeżeli chodzi o hasło DDK, to wpisz: ENERGY. Mała niespodzianka. Jeśli ci się podobała, obejrzyj ją jeszcze raz (na panelu; gamma, beta, alfa). Sprawdź komputery, dziennik, zbierz przedmioty. Za szafką znajduje się upgrade do Shotguna. Kiedy wyjdziesz, da o sobie znać Kirk. To nie będzie miłe.

Rozejrzyj się, przy krześle zobaczysz szafkę. Skorzystaj ze wkrętaka i odkręć płytkę (prawą). Zagadka, którą będziesz musiał teraz rozwikłać, to zwykłe puzzle. Pora

dzisz sobie. Wszystkie drzwi staną przed tobą otworem i będziesz musiał ponownie zadecydować, którą drogę wybierasz. Możesz podążać za Gailem lub Rickiem. Jeżeli wolisz dziurawić dino wybierz drogę Gaila. Scenariusz z Rickiem jest nieco bardziej skomplikowany i właśnie jego dotyczy poniższy opis.

Idź do pomieszczenia, gdzie znajduje się pole energii i rozejrzyj się za komputerem. Na monitorze będą wyświetlane litery. Zapisuj każdą literkę, jeżeli będą pojawiać się jednocześnie - tylko ostatnią. Litery utworzą kod, który będziesz musiał podać. Wymagane są aż 3 kody, więc naprawdę się skoncentruj. Nie mogę wiele tu pomóc, bowiem kody są generowane losowo i za każdym razem są inne!

Gdy wreszcie się uda, otworzy się przejście, które prowadzi do sali, w której przesuwałeś skrzynie. Ooo! Kogo my tu mamy! Profesor Kirk we własnej osobie! Proszę, proszę.

Po chwili przyłączy się też Gail - rozmowa będzie naprawdę owocna. Dla Ciebie jej wynikiem jest karta Communication Room. Na razie o tym nie myśl i idź do Control Room. Teraz pakuj się do windy, która wcześniej nie chciała działać. Zjedź na dół (F2). Zabierz amunicję. Tuż obok drzwi zobaczysz napis Emergency. Ze środka będziesz mógł zabrać kartę Emergency. Teraz wyłaź na zewnątrz, przespaceruj się po balkonie i przejdź do pokoju po lewej stronie. Gdy się tam znajdziesz, zapakuj kartę Emergency do szczeliny. Potem idź na zewnątrz. Gdy sobie pogadasz, uciekaj! Zaatakuje Cię T-Rex. Bestię trzeba zniechęcić SG (załaduj na pokład najsilniejsze naboje). Wal w łeb zwierzęcia. Możesz liczyć jedynie na swoją zręczność i szybkość reakcji. Jeżeli Ci tego zabraknie, zginiesz.

Gdy gad nieco się zniechęci, właź do pokoju a potem do windy (w górę). Przejdź do holu i na zewnątrz (byłeś już tu dwa razy). Wracaj do znajomego Ci trupka (skanowałeś mu rękę, pamiętasz?). Jednak coś tu się zmieniło! Na pewno nie było tu dwóch wygłodniałych Raptorów!

Gdy gady padną martwe (noo, same tego nie zrobią:)), idź do magazynu pełnego jakiś gratów. Właź na drabinę i do półki. Nareszcie coś konkretnego w łapie! Znalazłeś właśnie Grenade Launcher! Na stole znajdziesz granaty do tego cudeńka - zabierz je.

Teraz z powrotem w dół (po drabinie) i do skrzyń, które ktoś tu byle jak porozrzucał. Ustaw je, a odsłoni się przejście. Kiedy tego dokonasz, podejdź do szafki i zabierz granaty GL. Potem skieruj się do drzwi. Po drugiej stronie czeka znajomy Ci już T-Rex. Tym razem masz dla niego coś lepszego. Pakuj w gada granat za granatem do czasu, aż nie pojawi się Rick. Dalej pojedziecie razem. Niestety, winda zepsuje się przed poziomem B3 i będzie trzeba iść przez niebezpieczny obszar. Jak niebezpieczny przekonasz się, gdy na drodze pojawi się całe stado małych dinozaurów. Wykończ je lub uciekaj. Dalej w dół i nieco dalej powinieneś zobaczyć niewielki korytarz w ścianie. Po chwili znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie znowu czeka na Ciebie małe dino. Załatw je, po czym przejrzyj kieszenie pana w białym kitlu. Zainteresuj się też kartkami i innymi gadgetami, które tu pozostawiono. Wyjdź stąd.

Kieruj się przed siebie i do windy. Jedź na górę. Wysiądź, złap oddech i znowu jedź, tym razem już na pewno do poziomu B3. Będziesz musiał pobawić się w mechanika. Idź w lewo, potem w górę aż do pomieszczenia, gdzie znajduje się dodatkowy generator. Za szybą znajdziesz transformator, który posłuży Ci do naprawy pierwszego generatora. (za szafą znajdziesz też probówkę). Wracaj do Ricka i pogadaj. Za chwile będziesz miał prąd. Wracaj windą na poziom B1.

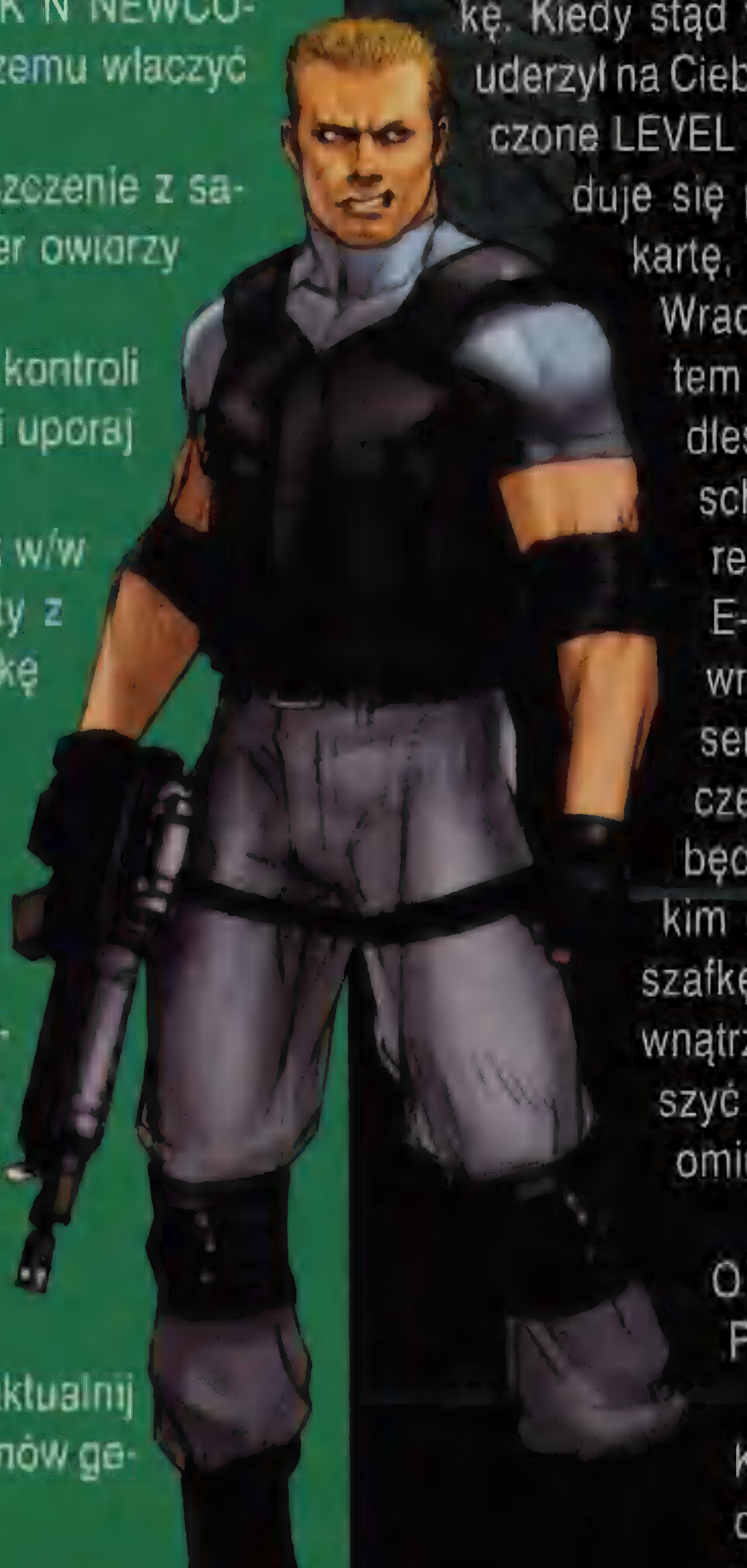
Idź do Save Room. Wyciągnij kluczyk, który wygrzebałeś lekarzowi z komory gazowej. Kluczem posłuż się do otwarcia skrzynek. Ma dwie do wyboru, a klucz otwiera tylko jedną. Pamiętaj, że jesteś w Save Room, więc jeżeli zawartość skrzynki Ci się nie podoba, nie zapomnij nagrać wcześniej gry. Pozwoli Ci to skorzystać z save i zajrzeć do drugiej skrzynki. Wracaj windą na poziom B3.

Kody i dyski DDK

DDK H - poziom F2 - biuro - HEAD.
DDK L - poziom B1 hol z windą - drzwi na korytarz do pomieszczeń i laboratorium z trującymi gazami - LABORATORY.
DDK N - główny hol, drzwi do wind - NEWCOMER.
DDK E - poziom B1 - drzwi do laboratorium dr. Kirka - ENERGY.
DDK S - poziom B2 - stanowisko kontroli broni - STABILIZER.
DDK W - poziom B3 - hol, drzwi do pomieszczenia z wyjściem do portu - WATERWAY.
DDK D - poziom B2 - wejście na korytarz do hali z generatorem - DOCTORKIRK.

Kody numeryczne

0375 - poziom F1 - sejf w bocznym pokoju od save'ów.
705037 - poziom F2 - biuro DDK H - włożyć kartę 'LEO' do lewego a kartę 'SOL' do prawego gniazda i wpisz kod.
7687 - poziom F2 - pokój z dużym barkiem - skrytka w ścianie.
47812 oraz **46907** - poziom F1 pokój, gdzie znajduje się komputer GATE SYSTEM i telefon. Wklep pierwszy kod jeśli pobrałeś odciski palców od facia spoczywającego na zewnątrz budynku po lewej od głównego wejścia, albo wstukaj drugi kod jeśli zebrałeś odciski od trupa leżącego przy mapie z F1 w pomieszczeniu otwartym hasłem DDK N NEWCOMER. Potem uaktualnij ID dzięki czemu włączyć windę.
5037 - poziom B1 - drugie pomieszczenie z save'em. Po wpisaniu kodu, komputer otworzy drzwi do "komory gazowej" .
0392 - poziom B2 - pomieszczenie kontroli broni - włóż dwie karty, podaj kod i uporaj się z układanką.
3695 - poziom B1 - archiwum obok w/w pomieszczenia - po włożeniu karty z numerem wpisz kod i ułóż układankę ze stosem płytek.
1281 - poziom B2 - jedno z laboratoriów otwieranych kartą Lev.C - oszklona szafka z walizką zawiera upgrade do strzeby.
78814 - poziom B2 - pomieszczenie kontroli broni - komputer GATE SYSTEM. Pobierz odciski od kobiety załatwionej przez Kirka. Odciski musisz zebrać z zakrwawionej skrzynki obok zwłok. Wklep kod, prześlij wzory papilarne i uaktualnij kartę ID w celu uruchomienia systemów generatora.



Kiedy się tam znajdziesz idź w prawo, następnie prosto przed siebie aż do niewielkich drzwi. Znajdziesz się w kolejnym Save Room. Zabierz amunicje, poszukaj jakiejś lektury, weź Control Card (2), przejrzyj zawartość komputerów i zainteresuj się szafką (znajdziesz za nią klucz do E-BOX). Pogadaj z Rickiem - facet chyba czuje się samotny (pamiętaj, że jesteś w końcu kobietą, chech:)).

Gdy tematy się skończą, wyjdź drzwiami po lewej. W nowej lokacji masz kolejnego trupa do kolekcji i... uwaga! Dinozaury, których jeszcze nie widziałeś! Bestie są duże i silne, chociaż niezbyt szybkie. Aby je wykończyć trzeba trochę postrzelać, więc pamiętaj, aby w miarę możliwości się przed nimi cofać.

Kiedy niebezpieczeństwo minie, przejdź przez bramę (przy drabinie). Ponownie uporaj się z dino i zabierz kartę oraz klucz. Wracaj teraz do drabiny, którą przed chwilą minąłeś. Wespnij się. Potem jeszcze raz - na drugą drabinę aż do panelu. Wykorzystasz teraz aż 3 Control Card. Przestaw skrzynie, aby zrobić sobie przejście. Spotkasz faceta w białym kubraczku, zabierz mu dysk DK. Wracaj do miejsca, skąd rozpocząłeś eksploracje poziomu B3. Skieruj się do dwuskrzydłowych drzwi, które wcześniej był zamknięte. Wejdź do środka. Masz przed sobą windę i parę innych drzwi. Zabierz facetowi klucz, zbierz mapę B3 i idź do kolejnych (dwuskrzydłowych) drzwi. W następnym pokoju stoczysz walkę z dwoma gadami. Potem znajdź następny korytarz w ścianie (po prawej) i schodkami do góry. Znowu spotkanie z dino Gdy będzie po wszystkim, właź do szybu wentylacyjnego. Przejdź się kawałek i przy najbliższym włazie, zejdź w dół.

Kieruj się przed siebie. Na półce zobaczysz kartkę - zabierz ją. Uwaga na dino (kolejny, nowy rodzaj). Ta gadzina ma bardzo specyficzny sposób ataku. Łapie swoją zdobyć i podrzuca ją w górę (chyba lubi się bawić maleństwo). Nie będzie to dla Reginy ani przyjemne, ani zdrowe. Nie pozwól, aby bestia Cię ucapiła, a gdy to się jednak stanie, zbierz się szybko z podłogi i czym prędzej wal w gada z RL. OK. Teraz dopiero możesz zabrać wspomnianą wcześniej kartkę. Przedtem dino przeszkodził Ci w tym zamiarze. Kieruj się teraz w górę, po chwili w lewo i do E-BOX (możesz oczywiście skorzystać z 'szafki' i zostawić tam kilka przedmiotów). Skieruj się teraz do pomieszczenia tuż obok E-BOX. Ojej! Gail! Jak dawno Cię nie widzieliśmy! To Ty jeszcze żyjesz chłopie?!

Gdy już się sobą nacieszycie, przejrzyj kąty tego pomieszczenia. W szafie powinieneś znaleźć klucz do E-BOX - tego nigdy nie za wiele. Przejrzyj oczywiście książkę. Kiedy stąd wyjdziesz skieruj się do miejsca, gdzie uderzył na Ciebie nowy dino. Znajdują się tu drzwi oznaczone LEVEL 3. Wejdź w nie. W pomieszczeniu znajduje się pełno urządzeń. Pobaw się nimi, weź kartę, poczytaj trochę.

Wracaj do szybu wentylacyjnego z powrotem do miejsca w którym do niego wszedłeś (czy raczej weszłaś:)). Następnie zejdź schodami do korytarza. Wyłącz lasery, które zagradzają ci drogę, zabierz klucz do E-BOX. Wracaj schodami i do szybu z powrotem. Gdy zejdziesz, wyłącz kolejne lasery, weź apteczkę i pakuj się do pomieszczenia, które otwiera karta LEVEL C. Gdy będziesz w środku zabierz przede wszystkim dysk DDK oraz klucz E-BOX. Masz tu szafkę. Nie otworzysz jej, a szkoda, bo wewnątrz jest upgrade do SG. Jeżeli chcesz ulepszyć swoją giwerę we właściwym momencie, omiń następne zdanie.

Ok. Chcesz otworzyć skrytkę. Proszę bardzo, kod 1281.

Kiedy wyjdziesz, wróć szybem wentylacyjnym z powrotem. Następnie po schodach i do pomieszczenia, skąd zabrałeś mapę poziomu B3. Przy drzwiach znajdujących się obok PORT (napis na ścianie) wklep kod DDK WATERWAY. Właź do środka. Znajdujesz się w następnym Save Room. O! Nowe zwłoki! Zabierz im klucz E-BOX.

Zanim się obejrzysz, pojawi się Rick. Nie martw się, nie wyzwie Cię od hien, on też lubi obrabiać zmarłych. Gdy się nagadacie zabierz kartę z biurka (ma kod 0392). Idź do miejsca, gdzie wylądowałeś na poziomie B3. Facet któremu biegniesz z pomocą zostanie pożarty przez T-Rexa. Myślę, że to dobrze, będziesz miał mniej roboty. Bestii będzie niewiele; jedna wylezie z windy i zacznie szarpać zębiskami generator mocy!

Zmęczy się i uśnie, ale rozwali sprzęt. Co teraz będzie?! Ha! Na szczęście masz główkę nie od parady. Pamiętasz zapewne generator z którego wymontowałeś transformator? Wystarczy teraz, że wyjmiesz urządzenie zza szybki i odniesiesz je na miejsce (ustaw też kolory, wiesz już jak). Włącz zasilanie i voila! Prądzik płynie, można robić imprezę!

Właź do windy. Przeszukaj facików i zbierz wszystkie fanty. Wyjdź z kabiny i idź do miejsca, gdzie czeka Rick. Po scence spotkania i gadce weź dysk DDK.

Przejdź na poziom B2 i do Save Room. W pomieszczeniu ze zwłokami laboranta wyłącz alarm za pomocą komputera. Zbierz gadgety, przejrzyj dziennik (przeszukaj też trupa).

Wyjdź i idź do następnych drzwi. Wklep kod DDK; STABILIZER. Nieco dalej trafisz na system kontroli. Po sprawdzeniu idź dalej i w następnym pomieszczeniu skręć w prawo. Przy drzwiach z kodem DDK trzeba ponownie wpisać hasło. Zanim tego dokonasz, idź do Save Room. W pomieszczeniu obok, na ścianie, znajduje się monitor ze specjalnymi gniazdami po obu stronach. Włóż w nie karty I i II. Włącz urządzenie i wklep kod 0392 (no nie, znowu ustawianie klocków:((. Klocki muszą być ustawione w parach (białe i czerwone na dole). Teraz zamień klocki między rzędami i wymień puste z prawego rzędu z białymi klockami (z lewej).

Wracaj z powrotem do drzwi z kodem DDK. Tym razem brzmi jakby znajomo: DOCTORKIRK. Po drugiej stronie idź do tablicy (znajduje się po prawej stronie) i włóż kartę w slot (karta II). Do następnej tablicy i slotu włóż kolejną kartę (I). Znajdziesz się w kolejnym pokoju gdzie stoi generator The Third Energy.

Przejdź prawą stroną i w dół windą (kluczyk do E-BOX). Potem wracaj na górę, prosto i w dół. Znajdziesz się przy tablicy, którą trzeba aktywować. Kiedy tego dokonasz będziesz mógł dostać się do komputera TTE.

W następnej sali obejrzyj dziennik, zbierz graty i siądź na moment przy komputerach. Potem zejdź po schodach, ponownie zbierz przedmioty itd. po czym wracaj na górę. Przejdź do pomieszczenia drzwiami naprzeciw kompka z książką. Zobaczysz pierwszą babkę w tej grze! Jest jeszcze żywa, więc nie trać okazji... na rozmowę. Przejrzyj żółty dziennik. Zyskasz kod: 78814. Masz tu też E-BOX.

Kieruj się korytarzem aż do probówki. Potem wróć i zbliż się do monitora zawieszonego na ścianie. Ułóż układankę, a następnie skieruj się do pokoju skąd wziąłeś mapę poziomu B3.

Jedź windą i do lokacji, którą dopiero co odwiedziłeś. Kompek z książką leżącą obok można odpalić.

Bum! Co to było?! Słyszałeś strzał!? O nie! Biegnij do pani doktor z którą już się poznałeś! Za późno.

Możesz tylko przeszukać zwłoki i zeskanować dłoń kobiety. Kod 1281 na nic Ci się już nie przyda. Kiedy będziesz szedł zamyślony i ze zwieszoną głową, Regina zauważy Kirka! Na chwilę stracisz kontrolę nad swoją bohaterką.

Za chwilę znajdziesz się w niezręcznej sytuacji (doktor będzie do Ciebie mierzył ze spluwy). Na szczęście pojawi się Gail, co diametralnie zmieni sytuację (dwoje na jednego). Kirk da Ci nawet kartę Security Level a Doors. Do kompletu brakuje tylko Ricka, który teraz właśnie się pojawi.

Znowu musisz wybrać, czy idziesz z Gailem, czy z Rickiem.

Idziemy z Gailem.

Przejrzyj kartony, kluczyk E-BOX może się jeszcze przydać. Gail przypilnuje Kirka. Idź do niego na chwilę, a znajdziesz dziennik i apteczkę. Skieruj się teraz do Save Room (z umarlakiem) gdzie skorzystaj z karty ID (komputer). Wklep 78814 (odciski powinieneś już mieć). Na każde pytanie klikaj YES, dzięki czemu uaktywnisz Gate System.

Wracaj do miejsca, gdzie wklepałeś kod DOCTORKIRK i do pokoju oznaczonymi Security Level A. Jak zwykle przejrzyj papierzyska. Za szafą znajduje się przycisk. Dzięki niemu usłyszysz rozmowę, co wiele Ci wyjaśni. Zanim się stąd wyniesiesz poszukaj ulepszenia do GL. Następnie kieruj się mapą (do miejsca, które miga). Trzeba trochę postrzelać, potem wyłącz lasery i wejdź do zbrojowni. Jest tu trochę sprzętu. Jedynie 2 klucze E-BOX i pociski do GL.

Powinieneś teraz dojść do pomieszczenia zaznaczonego na mapie. Oczywiście przeszukaj wszystkie kąty i przejrzyj dziennik. Dalej przez drzwi i do windy, która zawiezie Cię do chłodni. Znajdziesz Stabilizer & Initilizer.

Teraz wracaj na dół i do pomieszczenia z komputerem przy którym leży książką. Włącz maszynę. Otworzy się schowek na S&I, teraz trzeba do niego dotrzeć. Idź do pomieszczenia z TTE. Gdy tam będziesz wsiądź do windy i w dół. Następnie przez pomost. Jesteś przy schowku.

Wsadź tam Initializer, podejdź do kompka i włącz Initializer. Kiedy dokonasz tego dzieła wracaj na górę i dalej, do głównego komputera, który kieruje TTE. Tuż przy kompku znajduje się port na Stabilizer. Umieść go w schowku i włącz komputer. Nareszcie! Generator The Third Energy wreszcie działa!

Radość jest krótka; Gail w tarapatach. Idź z odsieczą. Potem pogadaj a dostaniesz odbiornik, który pozwoli odnaleźć Kirka (frajer nie wie, że ma nadajnik). Teraz łapka w łapkę i idziemy do Ricka.

Znowu musisz wybrać, którego komandosa lubisz bardziej. Niech będzie, że to Rick. Musisz teraz dotrzeć na poziom B2. Znajdź salę z łóżkami piętrowymi i jakąś szmatą zawieszoną na ścianie (gadałeś tu kiedyś z Gailem). To nie jest ta sala, którą masz zaznaczoną na ścianie.

Kiedy tam trafisz zobaczysz monitor zawieszony na ścianie. Włącz go i przygotuj się na ruletkę z literami (znasz już to). Hasło trzeba będzie zapisać cztery razy. Kiedy wreszcie tego dokonasz otworzą się drzwi, które prowadzą z kolei do drzwi Seciurity Level A. Przejdź przez nie, a znajdziesz się na lądowisku helikopterów.

Po filmie podejdź do helikoptera i zajrzyj do środka - zabierz graty. Wracaj do Gaila (poziom B2 - miejsce masz zaznaczone na mapce). Pogadasz z kumplami i znowu przyjdzie Ci wspinać się na lądowisko. Ojej! Zapomniałeś o Ricku. Przeproś znajomych i wracaj po niego!

Kiedy będziesz sobie zadowolony maszerował nagle pojawi się T-Rex. Nie daj się zabić! (skorzystaj z GL). Pozostało Ci jedynie obejrzeć filmik zakończenia. I jak, dobrze było?

Jest to zakończenie Dino Crisis o ile grałeś na poziomie Normal i wybierałeś bohaterów zgodnie z podanym wzorcem. Przypominam również, że są trzy poziomy trudności. I tak, o ile grałbyś np. na Easy, masz od razu udostępnione wszystkie trzy rodzaje broni (jednak ulepszenia trzeba znajdować samodzielnie) i nie musiałbyś ich z mozołem zdobywać.

Przyjemność ukończenia gry w nieco inny sposób pozostawiam Wam. Uchylę jedynie rąbka tajemnicy. W innym wariancie może się zdarzyć, że Gail zginie, a T-Rex, który atakuje Reginę na samym końcu gry... leży martwy. Zamiast helikoptera trafisz do poduszkowca, a film który zamyka przygodę w Dino Crisis, może być zupełnie inny...

Poza tym, powtórne przejście gry daje Ci dostęp do wyjątkowych ubrań Reginy (np. stroju człowieka pierwotnego -wygląd broni też zresztą ulega zmianie) oraz możliwość zagrania tajnych misji Operation Wipe Out.

Broń i uzbrojenie

W grze dostępne są trzy rodzaje broni. Podstawowa, czyli **Pistolet S&W** ma 17 nabojowe magazynki i strzela dwoma rodzajami amunicji; 9 mm **Prabellum** oraz 40 **Smith&Wesson**. Jest to broń o stosunkowo niewielkiej mocy obalającej. Nawet w przypadku Raptorów konieczne jest oddanie kilku strzałów, aby je unieszkodliwić. Ponieważ Pistolet nie jest bronia szybkostrzelną, używanie tej broni wiąże się z dużym ryzykiem. Co prawda, uderzenie pocisku osłabia impet ataku zwierzęcia, ale częstokroć zdarza się, że ranny dino uderza nagle ogonem. Jest to bardzo niebezpieczny moment, bowiem gdy Regina upadnie, jest praktycznie bezbronna.

PO upgrade możemu korzystać z lepszych pocisków 40 S&W. Używając pistoletu zawsze cofaj się przed przeciwnikiem. Dystans, wielkość przedpola decyduje częstokroć o przetrwaniu bohaterki.

S.P.A.S.12 - Special Purpose Automatic Shotgun (automatyczna strzelba specjalnego przeznaczenia). Jest to wojskowa strzelba samopowtarzalna o sporych możliwościach jak na broń tej klasy. Bez upgrade i przy zwykłych nabojach śrutowych PA3 lub PA3 S.C. (czerwone i niebieskie) moc obalająca jest niewielka. Konieczne jest oddanie kilku strzałów do dino.

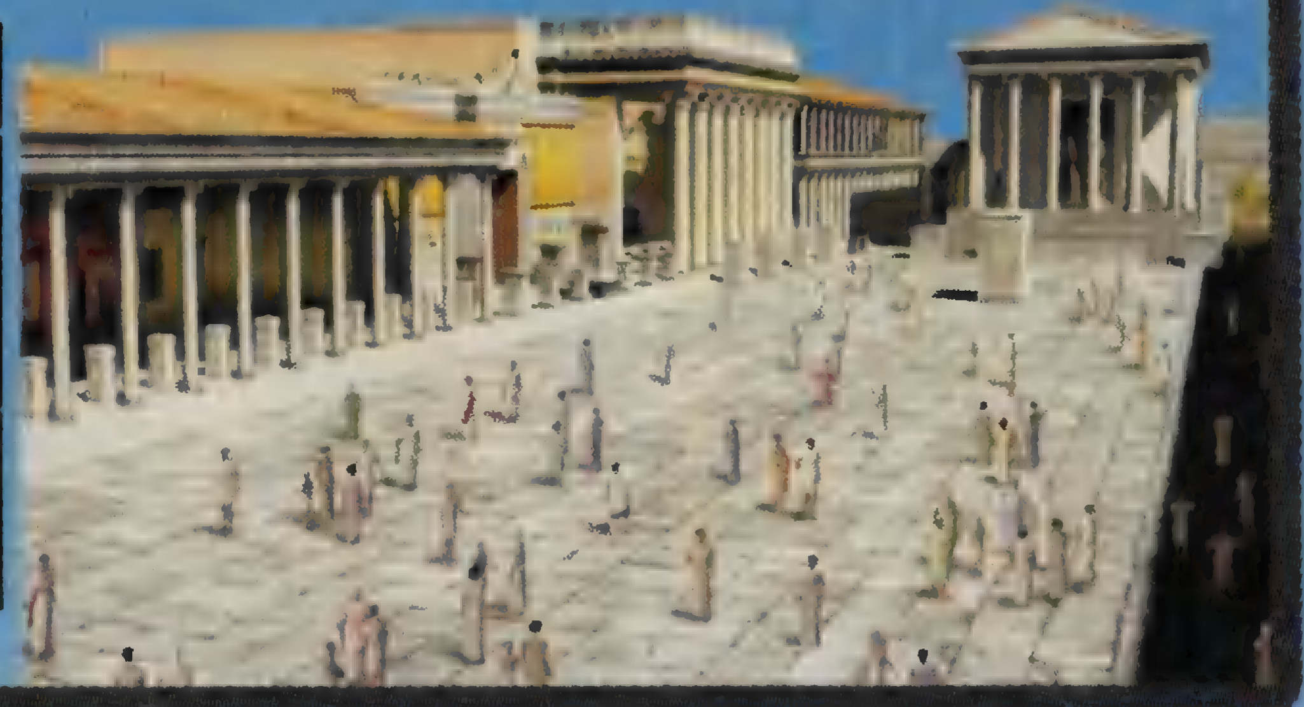
W wypadku pocisków ze środkiem usypiającym, obowiązują zasady dotyczące apteczek i ampułek - łączenia różnych specyfików (przypominam, że jedynie czerwona strzykawka zabija dino). Po upgrade S.P.A.S.12 i załadowaniu ulepszonych pocisków, dino padają po jednym strzale.

40 mm granatnik **Heckler&Koch HK-69**. Strzelamy z biodra lub z ramienia (po upgrade). Pociski to granaty zapalające (czerwone) lub burzące (zielone). Długi czas przeładowania czynią tą broń dość niewygodną, jednak potężna moc obalajaca minimalizuje wspomianą niedogodność. Po upgrade znika problem z długim ładowaniem granatnika. Niewielka ilość pocisków sprawia, że granatnika musimy używać bardzo ostrożnie i oszczędnie.

Takashi

producent: Cryo / CD Projekt
platforma: PC

Pompei



Całej grze dodatkowego ekstrasmaczku dodaje świadomość, że TY wiesz - a mieszkańcy obszaru gry nie - o tym, że Pompeje i pobliskie miasteczko Herkulanum zostały starte z powierzchni ziemi przez wybuch Wezuwiusza w sierpniu 79 roku n.e. Całą katastrofę opisał dokładnie jeden z najrzetelniejszych rzymskich uczonych, Pliniusz Starszy (który zresztą w niej zginął, zatruwszy się gazami). A swoją drogą, ciekawość każe zapytać, jakież to gazy zaszkodziły Rzymianinowi, który do czego jak do czego, ale do smrodu musiał przywyknąć, bo starożytne metropolie śmierdziały koszmarnie, a już w pobliżu niektórych dzielnic (garbarzy na ten przykład czy foluszników - wyrabiaczy filcu, albo farbiarzy (podstawowym produktem do wyrobów farb był mocz, z którego zbiorów opodatkował farbiarzy Wespazjan, stąd jego powiedzenie, że pieniądze nie cuchną: "pecunia non olet")) nie sposób było wytrzymać.

Dzień pierwszy: 20 sierpnia AD 79.

Grę zaczynasz jako przybysz z Marsylii, jak najbardziej rzymski obywatel, który przyjechał do Pompei w odwiedziny do dostojnego Popidius, a przy okazji chce sprzedać tu trochę galijskiego wina. Rodzina Popidiusów od dawna piastowała w Pompejach rozmaite miejskie urzędy, ostatnio jednak jego brat przegrał wybory na stanowisko... no, nieważne.

Aby ruszyć grę, trzeba zejść do "niskiego" atrium: wyjdź z perystylu, gdzie jesteś, przejdź do atrium głównego - tego z sadzawką - i podejdź ku wielobarwnym pionowym zasłonom.

W niższym atrium podejdź do skrzyni z lewej. Weź z posadzki niewielki skórzany woreczek - będziesz w nim nosił wszystko, co może ci się przydać, a teraz jest w nim niewielki klucz. Używszy klucza, otwórz skrzynię i weź z niej trzy, znajdujące się wewnątrz, przedmioty (amulet, pozwalający ci na kontakt z encyklopedią i liny). Po czym zamknij skrzynię.

W tejże chwili do atrium wejdzie dwóch ludzi (handlarz winami i farbiarz). Porozmawiaj z nimi w dowolnej kolejności (od jednego z nich dowiesz się, jak odróżnić kiepsko ufarbowane płótno od wykonanego porządnie, która to wiedza niedługo ci się przyda). Po zakończonej rozmowie dołączy do was Popidius, twój gospodarz. Porozmawiaj i z nim, wypytując go dokładnie o wszystko co się da (osobliwie, o karierę polityczną jego brata). Popidius wyznaczy ci spotkanie nie opodal Comitium. Przy okazji wręczysz mu kontrakt na sprzedaż wina.

Teraz możesz wyjść z domu. Skręć w prawo, a potem skieruj się dalej wedle ulicy. Trafisz na sprzeczkę pomiędzy tragarzem i ogrodnikiem, którego wóz blokuje ulicę. Pogadaj z nim, a wyjaśni ci sytuację. Uważaj, będziesz miał niewiele czasu na znalezienie właściwego rozwiązania, bo sprzeczka przekształci się w ogólną bijatykę. I wszyscy trafią do aresztu. Weź kij trzymany przez handlarza warzyw i sałatę (lettuce) z jego wozu. Odwróć się w stronę osła i umieść kij nad jego głową (nie dotknij osła kijem, bo dostaniesz kopa). Uwiąż do kija kawał liny, a potem przywiąż sałatę do końca liny. Osioł ruszy z miejsca, a ty dostaniesz od ogrodnika niewielki woreczek daktyli.

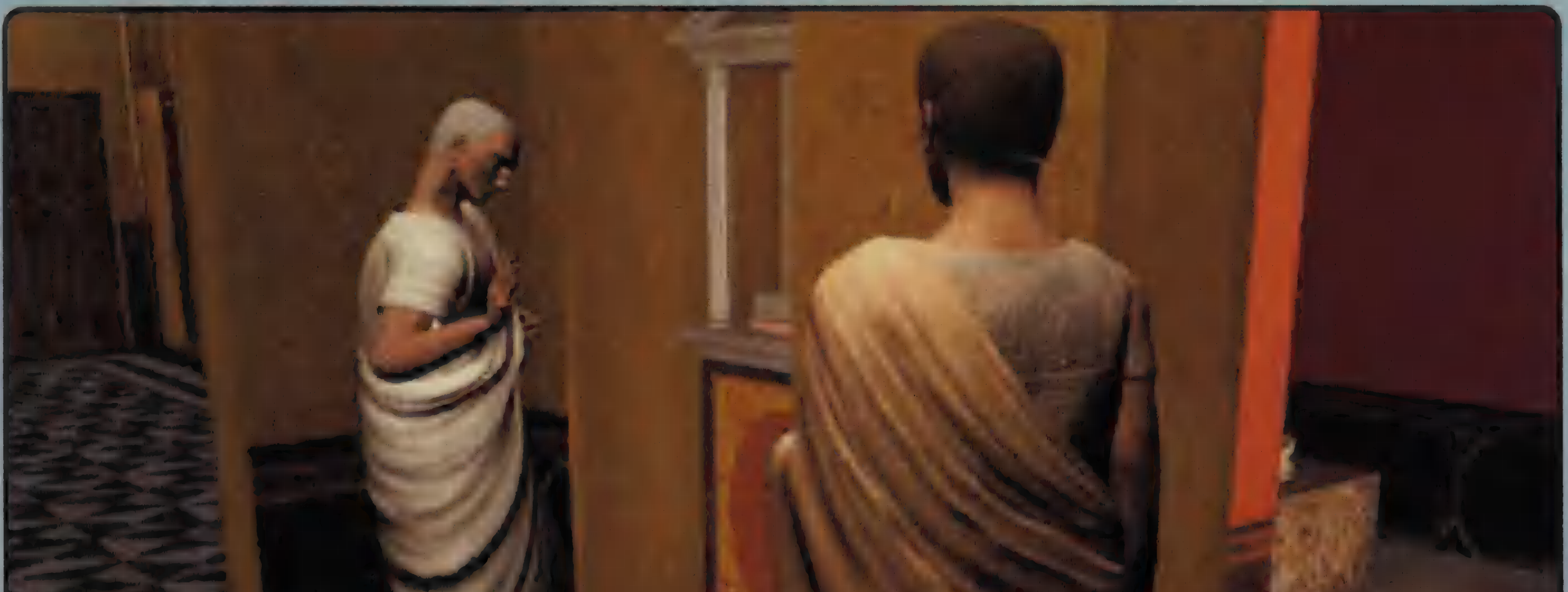
Teraz udaj się na Forum (naciśnięcie Spacji pokazuje mapę). Kiedy wejdziesz tam, przejdź do siedziby duumwiratu (pod kolumnadą w lewo, a potem na prawo). Trafisz na egipskiego kupca, imć Harpokratesa. Pogadaj z nim - chce kupić galijskie wino i chciałby sprzedać trochę lnianych płócien, ale za płótna dostaje zbyt niską cenę. Umówi się z tobą na później. Potem zapukaj do głównych drzwi przed tobą - odpowie municypalny sekretarz. Choćbyś nie wiem jak nalegał, kopany w rzyć skryba, nie wpuści cię do środka. No dobrze, nie to nie. Odszukaj Popidiusa - sterczy przed Comitium (to tam, gdzie wlazłeś na Forum). Pogadaj z nim o potrzebach kupca i o tym, że można by jakoś rozwiązać jego problemy. Odzyskaj kontrakt (pojawi się w twej sakiewce), udaj się do budynku Eumachii, też na Forum.

Tu znowu spotkasz kupca Harpokratesa, który sterczy przed budynkiem Eumachii. Znów nie może zawrzeć umowy. Pogadaj z nim i daj mu swój kontrakt. W zamian poproś go o egipskie płótno. Dopłaci ci różnicę w monetach i da egipski sztylet. Wejdź do budynku - na prawo bławatnik (handlarz materiałami) usiłuje wcisnąć kiepskie płótno bogatej damie. Posłuchaj rozmowy, a potem zwróć się do młodej kobiety w różowej sukni, która stała obok. Wtrąć się do rozmowy bławatnika z damą i przy pomocy sztyletu sprawdź jakość płótna, o które szły targi. Klientka wyjdzie, wzywając za sobą młodą niewolnicę - to właśnie Sophia. Tymczasem pojawia się Eumachia, zaalarmowana przez swego niewolnika, a bławatnik się zmywa. Pogadaj z Eumachią; dowiedz się, kim jest Sophia i wręcz jej materiał otrzymany od Harpokratesa. Eumachia powie ci, dlaczego syn Popidusa przegrał wybory (związał się z wyznawcami Izydy, wśród których są ludzie o kiepskiej reputacji). Po zakończeniu rozmowy wyjdź z budynku. Czeka tam bławatnik, który ci powie, gdzie znaleźć Palmyrę, wskazując oberżą Luciusa Vetutiusa Placidusa na Via Abundance. Idź do tej tawerny.

W oberży natkniesz się na oberżystę Dionisiusa, wściekłego, bo ma problem z koszami. Nie wie, który jest cięższy. Porozmawiaj z nim, a on zostawi problem tobie.

Stań przed koszami na półce. Weź prawe koło z miniaturowego wozu opartego o ścianę i powieś je na gwoździu. Potem weź oba kosze i umieść na kole kawał liny. Przywiąż kosze do jej końców. Są w równowadze. Dziękując ci, Dionisius zaprasza cię do pokoju w głębi, ale ostrzega przed malarzem (spotkałeś go u Popidiusa). Dowiedz się o powodzie (malarzyna używa podrasowanych kości) i wejdź do izby na tyłach. Spotkasz tam Harpokratesa, który ci powie, że chyba pójdzie z torbami, bo przegrał do malarza cały majątek. Wróć do sali głównej i weź stojącą za Dionisiusem wagę. Wróć na tyły, połóż wagę na stole i zważ - kładąc na szalach - kostki Harpokratesa, a potem kostki malarzyny. Ujawniwszy oszustwo, uspokój krewkiego kupca i zagraj przeciwko malarzowi, używając jego kości. Po odzyskaniu stawki Harpokrates ofiaruje ci naszyjnik i opuści jaskinię hazardu.

Pogadaj z malarzem, aż zgodzi się odnowić fresk u Popidiusa (w rozmowie połóż nacisk na błękitne barwniki). Potem pogadaj z Palmyrą, a dowiesz się co nieco o socjotechnice wyborczej... i co trzeba dalej zrobić. Wyjdź z tawerny i wróć na Forum.



Teraz udaj się do Term. W pierwszej sali, do której wejdziesz, znajdziesz Harpokratesa. Da ci nieco świętej wody z Nilu. W sąsiedniej sali czeka na ciebie Popidius. Opowiedz mu o tym, jak się spisałeś (oddasz mu naszyjnik), ale twoje wysiłki zostaną nagrodzone zaproszeniem do domu Oktaviusa Quartio, gdzie ponownie spotkasz Sophię.

Po skończonej uczcie Octavius zaproponuje turniej poetycki. Sophia odpowie na twoje pierwsze strofy. Możesz wybrać dowolną odpowiedź. Gospodarz zaprosi wszystkich do ogrodu. Koniec dnia pierwszego.

Dzień drugi: 21 sierpnia AD 79.

Ponownie spotkasz Popidiusa szykującego się do modłów. Da ci znak, byś mu nie przeszkadzał. Wyjdź z domu przez dolne atrium. Zaraz po wyjściu spotkasz Fructusa, stukniętego proroka, który zaproponuje, byś poszedł przed świątynię Isis. Skręć w lewo, jeszcze raz w lewo, w ulicę świątyni Isis. Niewolnik szukający Fructusa spyta, czy wiesz dokąd poszedł. Odpowiedz, że nie masz pojęcia. Podejdź do końca ulicy i podnieś leżącą tam bransoletę. Zaraz potem pojawi się czarownica Locusta. Porozmawiaj z nią. W końcu da ci listę składników, które musisz zebrać tak, by ona mogła przygotować magiczne napoje.

Trzy kamienie z ogrodu Octaviusa Quartio.
Idź do głównych drzwi domu na Ulicy Abundance. Niestety, odźwierny, Statius, nie zechce cię wpuścić. Skręć w prawo na Via Abundance (w kierunku przeciwnym do Forum), potem skręć w pierwszy zakręt w lewo, i raz jeszcze skieruj się w lewo. Podejdź do bramy ogrodu Octaviusa i pogadaj z ogrodnikiem. Opowiedz mu o Fructusie. Odejdzie od furtki. Wejdź do ogrodu, odwróć się i podnieś trzy kamienie.

Wino, oliwa do lampy i kadzidło.
Możesz je (A) dostać (za darmo) w House of Citharist, albo je (B) kupić w oberży Dionisiusa.
(A). House of Citharist. Wejdź do atrium, przejdź przez główny perystyl (mimo basenu), na tyły. Poproś gospodarza (Licyniusa) o potrzebne przedmioty i weź je ze stołu: fiolkę, lampę i laseczkę kadzidła ze stołu.
(B). W tawernie Dionisiusa poproś o przedmioty w dowolnym porządku. Niestety, trzeba będzie za nie zapłacić, choć niewiele - w sumie zapłacisz parę sestercji.

Róża rosnąca u stóp Wenus.
Łażąc po Via Abundance, zauważ niewielką tawernę pomiędzy House of Citharist i oberżą Octaviusa Quartio. Na lewej ścianie tawerny zauważysz fresk pokazujący Wenus Pompejańską i krzak róż. Weź jedną z róż. Nie opodal przeleci gołębica i zgubi pióro. Weź pióro. Róże i gołębicę Rzymianie uważali za poświęcone Wenus. Pióro przyda ci się później.

Proch z oślego zęba.
Wbrew temu co myślisz, nic nie wskórasz kręcąc się koło osła na Via Abundance. Trzeba ci iść do piekarni Sotericusa na Via Abundance (skorzystaj z mapy). W piekarni przywitaj się uprzejmie z Sotericusem i idź do izby z żarnami. Obróć się w prawo i popatrz. Znajdź leżący na ziemiośli ząb. Przejdź w głąb i znajdź żarna, do których przywiązano osła. Wsuń ząb do żaren i pognaj osła, który pięknie zetrze ząb na proszek, ten zaś możesz zebrać u wylotu żaren do małej szmatki.

Kropla krwi zwierzęcia poświęconego Apollonowi.
Udaj się na Forum, do świątyni Apolla. Pogadaj z przechodniem stojącym przed drzwiami świątyni, a potem wejdź. Kapłana Apolla znajdziesz na końcu kolumnady, po lewej. Właśnie skończył obrządki. Poproś go o potrzebną ci rzecz, a potem przejdź na trawnik nie opodal ołtarza. Na lewo od ołtarza kursor pokaże ci coś na ziemi. Plama krwi. Weź szklaną tubkę i przy jej pomocy weź odrobinę krwi.

Łza Apolla
Stojąc na trawniku, zbadaj szczyt ołtarza. Drugą tubką weź kroplę wody. Odwróć się i spójrz z bliska na twarz posągu Apolla. Wylej kroplę z tuby w róg oka, poczekaj aż spłynie i weź ją ponownie do tuby, klikając na czubku łzy. Jeśli nie zdążysz, weź kolejną kroplę i powtórz wszystko od początku.

Piórko Ibisa.
Idź do świątyni Isis, obok miejsca, gdzie spotkałeś Locustę. Wewnątrz znajdziesz kapłana Isis. Przedstaw się i daj mu świętą wodę z Nilu. Odejdzie, by odłożyć wodę w bezpieczne miejsce, będziesz miał chwilkę czasu, by przejść na tyły świątyni. Przejdź za nim pod arkadami i wejdź do bogato zdobionej komnaty (ekklesiasterion). Weź piórko ze stołu (po prawej). Nie dotykaj niczego innego, bo rozbijesz wazę i zostaniesz wyrzucony ze świątyni. Szybko się stąd wynoś.

Łażąc po Via Abundance, natkniesz się na osła nie opodal sklepu z wonnościami. Przedstaw się kramarce, Asculi. Potem przywitaj się z osłem, który pozna cię jako tego, co go spasł sałatą i gorąco cię powita. Ascula - którą zdziwi twoja zażyłość z upartym bydlęciem - zechce z tobą porozmawiać: pogadaj z nią i weź dwa kosze kwiatów sprzed wejścia do jej sklepu. Obróć się w prawo i porozmawiaj z robotnikiem korzystającym z przerwy w pracy. Wróć do Asculi i spróbuj ją przekonać, by wykorzystała osła jako reklamę swego sklepiku. Potem znów podejdź do robotnika i podczas rozmowy delikatnie napomknij o "perfumach". Robol zgodzi się na wypożyczenie ci osła. Przejdź teraz do handlarza farbami - wewnątrz sklepu na prawo od prola. Pogadaj z nim o ośle i zaproponuj mu namalowanie szyldu. Zgodzi się dać ci malowany szyld. Wróć do osła i objucz go dwoma dzbanami i szyldem. Reklama jest dźwignią handlu! (Pytanie - czemu nikt nie kupuje kaczych jaj, tylko wszyscy się uparli na kurze? Bo kury gdaczą, reklamując swój towar!). Nagle pojawi się stuknięty Fructus, który wygłosi wielki "spicz" do osła, a potem się zmyje. Something mu się coś porąbało. Ascula spyta, jak może ci wyrazić wdzięczność. Opowiedz jej o Sophii i buteleczkach, a potem zbadaj perfumy na tyłach jej sklepu. Weź twoją fiolkę i zbierz trochę perfum z tylnej półki.

Dokonawszy tego wszystkiego, idź przed tawernę Dionisiusa, gdzie czeka na ciebie wiedźma Locusta (była to postać historyczna, słynna trucicielka). Daj jej wszystkie potrzebne składniki i umów z nią bohatera na następny dzień. Potem wejdź do tawerny i spotkaj się z Dionisiusem. Przejdź na tyły. Poznasz tam Marcusa, przyjaciela Secundusa. Zaprosi cię, byś zagrał w Tali (rodzaj gry w kości). Poćwicz trochę, a potem stawiaj! Marcus użyje na kostkach swego amuletu, ty więc z kolej przesuń nad kostkami pióro gołębicy. Za każdym razem, wyrzucisz najwyższą z możliwych kombinacji, zwaną Wenerą. Wygrasz niechybnie - ale możesz też grać bez uciekania się do cudów i boskiej pomocy. W każdej chwili możesz też przerwać grę. Marcus tak czy owak, zaprosi cię, byś z nim poszedł do Publicznych Łaźni.

Późnym popołudniem znajdziesz się przed domem Octaviusa. Porozmawiaj ze Statiusem i wejdź do domu. Trzeba przejść na tyły do ogrodu. Pośrodku centralnej alei spotkasz Sophię. Powitaj ją, a potem podaj jej daktyle i fiolkę z wonnościami. Rozmawiaj, aż pojawi się możliwość zakończenia rozmowy. Możesz zainteresować się jej snami (co będzie z twojej strony dwornym gestem) albo zakończyć pogawędkę. Sophia odejdzie, a przyłączy się do ciebie Lavinia. Po kilku zdawkowych komentarzach, daj jej bransoletę, którą znalazłeś rano nie opodal świątyni. Dalsza rozmowa prowadzi do zakończenia dnia...

Dzień trzeci: 22 sierpnia AD 79

Zaczynasz na górnym atrium w Domu Citharist. Pękający ze śmiechu Maenianus, Popidus i Licinius wzywają cię, byś zobaczył osła, dumnie kroczącego przez miasto ze znakiem wieszczącym koniec Pompejów. Popidus wysyła cię na miasto, byś o tym wszystkim dowiedział się czegoś więcej.

Przejdź do perfumiarni Asculi. Po drodze uważaj na ostrzeżenia ludzi, gdy zaczną się drzeć, skocz żwawo do przodu, by uniknąć walącej się dachówki. Ktoś cię wyraźnie nie lubi. Potem wróć do sklepu, gdzie poznasz edyla Helviusa, wypytującego świadków o przebieg zdarzenia. Ascula ofiaruje ci kilka róż za przysługę, jaką jej oddałeś dnia poprzedniego. Oskarżony przez edyla o niecną inspirację zamieszek, wypytaj wszystkich obecnych. Kiedy Helvius każe ci iść za sobą, przemówi na twoją korzyść Marcus, który weźmie cię do palestry (to takie miejsce, gdzie obywatel rzymski mógł poprawić swą kondycję fizyczną).

Na polu posłuchaj zakończenia historii Marcusa. Przejdź potem w głąb i na prawo, gdzie możesz poćwiczyć rzucanie oszczepem. Poćwiczywszy nieco, przećwicz rzut przy domu Octaviusa (sąsiaduje z palestrą) - weź różę z worka, przywiąż ją do oszczepu i rzuć (Marcus powie coś, co powinno ci pomoc). Aby mieć pewność, że wymierzysz właściwie, poślij oszczep nad szczyt Wezuwiusza. Potem wyjdź na zewnątrz.

Trafiwszy do esplanady pod amfiteatrem, przejdź na lewo budynku. Usłyszawszy wołanie Locusty, odwróć się i przemów do niej (kryje się pod schodami amfiteatru)). Weź dwa magiczne filtry i dowiedz się o losie, jaki spotkał Fructusa.

Idąc dalej wedle amfiteatru, aż po przeciwległej stronie znajdziesz niewolnika (trafisz do przejścia dla gladiatorów). Porozmawiaj z niewolnikiem strzegącym Fructusa i na pytanie, czy należysz do galijskich mędrków, odpowiedz przecząco. Skończ rozmowę i znajdź Fructusa, który jest w głębi, po drugiej stronie drewnianych krat. Nie zgódź się na jego żądanie - lepiej uwolnić go tyłem i chyłkiem. Wyjdź i idź dalej wedle amfiteatru. Nie opodal miejsca, gdzie znalazłeś Locustę, natkniesz się na ku... ehm... damę lekkich obyczajów, Palmyrę, i jej gladiatora. Pogadaj z Palmyrą o niewolniku Fructusie. Palmyra pójdzie - jakby to rzec? - odwrócić uwagę strażnika. A potem porozmawiaj z Pyramusem, gladiatorem.

Wespnij się na schody za tobą. Znalazłszy się na szczycie amfiteatru, skieruj się w lewo. Wyjdziesz prosto na arenę. Przejdź przez nią i skieruj się prosto do wyjścia gladiatorów, zamkniętego drewnianą podnoszoną kratą. Przyjrzyj się (klik) kracie i potem wezwij (kliknięciem) Pyramysa - stoi za tobą. Kiedy Pyramus, niczym wkurzony King Kong, zniszczy kraty, przejdź dalej i skręć w prawo. Podejdź do Fructusa, ale nie tykaj go, tylko rozetnij mu więzy sztyletem (w woreczka). Potem szybko wróć do wyjścia - tego, którym tu przyszedłeś. A potem spokojnie wróć przez amfiteatr. Dotarłszy do przeciwległego krańca, skręć w lewo na szczyt budowli. Podejdź schodami po prawej (tym ku Wezuwiuszowi). Możesz dostać się do esplanady tak, by nie widział cię niewolnik.

Teraz wróć do tawerny Dionisiusa i przywitaj się z nim. W głębi znajdź Piramusa, który zaproponuje grę w Tali. Ustal stawkę, a potem zagraj - możesz przerwać w dowolnej chwili i wziąć kości.

Potem pójdź znaleźć Sofię w domu Octaviusa Quartio. Kiedy Statius zamknie ci drogę, zacznij z nim rozmowę o Lavinii. Potem przejdź przez cały dom i znajdź Sophię w ogrodzie, w tym samym miejscu, gdzie stała przedtem. Porozmawiaj z nią. Kiedy zechcesz mówić o miłości, Sophia zapyta o gwarancję ochrony Wenus (nieufna zgaga!). Wybierz kostki Tali i rzuć je jej pod stopy - kostki ułożą się w Wenerę. Sophia spyta o wiszące nad tobą niebezpieczeństwo. Wybierz z wora Magiczny Filtr nr 1 i użyj go na szczycie fontanny z prawej. Kiedy ukaże się wizja, Sophia umówi się z tobą na następną noc. Drzewa pogrążą się w cieniu i nastąpi wieczór, wraz z końcem dnia.

Dzień czwarty: 23 sierpnia AD 79.

Zacznij dzień od rozmowy z Popidiusem. Wyznaczy ci pewne zadania: masz znaleźć sylphium (to taka dziś już nie istniejąca przyprawa) i namówić aktorską trupę, by wystąpiła na jego uczcie. Wyjdź i pogadaj w dowolnej kolejności z Dionisiusem w tawernie, i z Asculą przed jej sklepem.

Na skrzyżowaniu pomiędzy Via Abundance i Via Stabies zawoła się robotnik, który zaproponuje ci kupno osła. Kup czworonoga (przyda się do ucieczki z miasta), a potem w tawernie wypytaj Dionisiusa o nowe wieści. Dowiesz się, gdzie możesz znaleźć Fructusa. Idź do izby na tyłach i pogadaj z Pyramusem, proponując mu wspólną ucieczkę.

Pogadaj z Asculą w perfumiarni. Powie ci, gdzie szukać Locusty (Sylphium) i gdzie znajdziesz aktorów.

Aby dotrzeć do Locusty, udaj się na Triangular Forum, trucicielkę znajdziesz w głębi, nie opodal ruin jakiejś świątyni. Poprosi cię o gałąź z rosnącego za tobą drzewa. Podnieś kamień na prawo od Locusty - wysunie się spod niego żmija. Teraz uważaj, bo będziesz miał niewiele czasu, więc się zwijaj jak przy łapaniu pcheł. Nie próbuj zabić gada sztyletem czy kamieniem, bo cię ukąsi! Odwróć się w tył i stań pyskiem do drzewa - przymierz się do gałęzi pośrodku. Podnieś gałąź spod drzewa i odwróć się szybko, by unieruchomić żmiję (albo żmija, ja tam u gadów nie preferuję żadnej płci) gałęzią, Kiedy żmija (żmij?) owinie się wokół gałęzi, wykonaj ćwierćobrót w prawo i klikając w głąb tła, ciśnij żmiję precz. Podaj gałąź Locuście. Wiedźma opowie ci o upodobaniach Fructusa do aktorów dramatycznych, powie ci też jak zdobyć sylphium (mają je kapłani Izydy), powierzając ci cenny egipski papirus.

Wróć do wyjścia z Triangular Forum i pod kolumnadą skręć dwakroć w prawo. Znajdziesz tam edyla Helviusa, który ustawia straż przed drzwiami teatru. Zacznij z nim rozmowę i powiedz mu o Fructusie. Helvius pogoni za Fructusem. Wejdź do środka i podnieś dwa przedmioty leżące na siedzeniach (capsa - pudełko używane do przechowywania tekstów ról i kostiumów). Potem przejdź na scenę, by pogadać z aktorem Pyladiusem, od którego się dowiesz, że jego gwiazdor opuścił trupę. Musisz mu znaleźć zastępcę. Wyjdź z teatru i poszukaj Fractusa - podpowiemy, że znajdziesz go w piekarni Sotericusa.

W piekarni zacznij rozmowę z Sotericusem, który nie ma kogo posłać z wypiekami do teatru. Przejdź na tyły i skręć w prawo - Fructus kryje się nie opodal pierwszej kolumny. Pogadaj z nim o aktorach. Trzeba go będzie przebrać za dostawcę pieczywa, by dotarł do teatru bez kłopotów. Przejdź dalej, gdzie obok żaren w głębi znajdziesz szmatkę z mąką. Obsyp Fructusa mąką - teraz będzie mógł pójść do teatru. Wróć na Triangular Forum.

Przyłącz się do Locusty i Fructusa przed głównym wejściem do teatru. Wejdź. Odwiedź na scenie Pyladusa i przedstaw mu kompanów. Kiedy zostaną zaangażowani, omów z Pyladusem szczegóły ucieczki. Skończ rozmowę, wyjdź tylnym wyjściem i idź do świątyni Isis.

Pogadaj z kapłanem i daj mu papirus Locusty. Kiedy cię spyta o księgi, odpowiedz, że ma to być trzecia. Kapłan zostawi cię na kilka chwil. Szybko pobiegnij do komnaty, w której już raz byłeś, i przesuń prawą (trzecią) palmę. Weź sylphium i wiej ze świątyni.

Wróć do House of Citharist, znajdź Popidiusa i daj mu sylphium. Pogadaj z nim i spróbuj go przekonać o konieczności ucieczki z miasta. Kiedy znów zobaczysz kucharza, okaże się, iż potrzebna mu już jest tylko twoja przyprawa. Proponuje on, byś odgadnął menu, rozwiązując szarady. Zabierając się do kolejnej szarady, bierz próbki wszystkich potraw na stole i dowiedz się, jakie są ich główne składniki, badając swój worek. Potem umieść je na stole we właściwej kolejności.

Szarada 1-sza: **Przystawka (Gustatio)**: połóż kolejno od lewej ku prawej
1. Zapiekane małże (Mussel Casserole)
2. Jaja zmiksowane ze szparagami (Scrambled Eggs with Asparagus)
3. Nadziewany tuńczyk (Stuffed Tuna)

Szarada 2-ga: **Danie główne (Summa Cena)**. Od lewej do prawej
1. Pstrąg nadziewany jeżowcami (Breast of Trout with Sea Urchins).
2. Kaczka z liśćmi rzepy. (Duck)

Szarada 3-cia: **Deser (Secundae Mensae).** Od lewej ku prawej
1. Ostrygi (Oysters).
2. Słodycze (Dulcia).
3. Nadziewane daktyle (Stuffed Dates).

Potem idź zobacz się z Popidiusem w głównym perystylu. Poprosi cię o jakąś rybę na ofiarę dla Vulkana. Przejdź do stawiku w perystylu i złap kilka czerwonych rybek. Podaj je Popidiusowi. Popidius zacznie się modlić do Vulkana.

Po uczcie zapadnie noc. Idź do furty ogrodowej Octaviusa i stanąwszy przed nią zacznij naśladować tryl słowika. Szybko uchyl się w lewo, by uniknąć kamienia ciśniętego w twój łeb.

Idź za ledwo widocznym w mroku cieniem odźwiernego Statiusa. Wróć na Via Abundance i do skrzyżowania z Via Stabiae. Potem skręć w Lewo, w Via Stabiae, potem zawróć i szybko wróć na skrzyżowanie, by rozbroić Statiusa. Potem z nim porozmawiaj - to on porwał Sophię (wykonując zalecenia narzeczonego Sophii, Habbinasa (czy jak tam się zwał ten suczy syn)) i ukrył ją gdzieś w mieście. Wlej weń Magiczny Napój nr 2.

Idź uwolnić Sophię, ukrytą przez Stabiusa w ruinach Triangle Forum. Przejdź przez forum aż do ruin świątyni i przejdź na drugą stronę. Przelazłszy przez świątynię, skręć w prawo i uwolnij Sophię, przecinając jej więzy sztyletem.

Po radosnym powitaniu kochanków nadejdzie świt. Na Via Stabies, przed House of Citharist szykujesz się do ucieczki. Okryj Sophię płaszczem i daj jej maskę z teatru, aby niewolnik w bramie jej nie rozpoznał. A potem ulicą ruszaj ku bramie.

W Bramie Stabijskiej rozpozna cię niewolnik. Porozmawiaj z nim i przekonaj, że jesteś aktorem. Daj mu albo capsa z tekstem, albo Magiczny Napój nr 2. Przelazłszy przez bramę, przyłączysz się do reszty grupy - w samą porę, by ujść przed kataklizmem.

A kataklizm jest całkiem, całkiem...

El General Magnifico

producent: Activision
platforma: PC

Vampire: The Masquerade - Redemption

UWAGA! W grze, której solucję ci aktualnie przedstawiamy, masz w zasadzie dwa cele. Trzeba zniszczyć Wrogie Siły zagrażające światu i zachować człowieczeństwo bohatera. Jeżeli nie będziesz uważał, bohater utraci resztki ludzkiej natury i przekształci się w bezrozumną, żądną krwi bestię. Dlatego uważaj, prowadząc wszelkie dialogi, wybieraj odpowiedzi świadczące o tym, że los bliźnich - choćby głupszych i biedniejszych - nie jest ci obojętny. Napisaliśmy powyższe, żebyś mógł zrozumieć, czemu tak, a nie inaczej, każemy ci prowadzić dialogi. Możesz oczywiście wybrać inne linie dialogowe..., ale wtedy radź sobie sam.

Praga: Bone Silver Mines

Kiedy skończy się scena otwierająca grę, Christoph trafia do izby klasztornej, gdzie dogląda go siostra Anezka. Gdy tylko odzyskasz swobodę ruchów, wbiegnij do sąsiedniej izby i zatłucz dwa stwory (Szlachta) atakujące dwie siostry. Bestie nie są zbyt odporne, a ich ubicie uruchomi kolejną mikroscenkę. Kiedy odzyskasz możliwość odpowiedzi, odrzeknij dziarsko: "Tomorrow I Shal Venture in silver mine, and flush the Vermin from their holes". (Jutro ruszę do kopalni srebra i wyłuskam robactwo z ich dziur). Nie ma to jak zgłosić się na ochotnika do misji prawie samobójczej.

Rankiem będziesz mógł opuścić klasztor i wyjść na miejskie uliczki. Przejdź do Katedry (na wprost), gdzie otrzymasz błogosławieństwo Arcybiskupa (niedługo się przekonasz, co jest warte). Przejdź ku Miejskiej Bramie.

Przy wyjściu z miasta spotkasz dwu strażników. Po krótkiej rozmowie wyjdź i przejdź ku rozwidleniu dróg. Christoph powie tu kilka żołnierskich słów. Skieruj go do kopalni na prawo.

Pierwszy poziom kopalni jest w zasadzie poziomem treningowym, gdzie spotkasz tylko kilku Szlachty (wiem że w uszach polskiego gracza brzmi to nader idiotycznie, ale nie ja układałem scenariusz do tej gry) i szczury, ale na poziomie drugim natkniesz się już na większych nieco twardzieli. Na całym pierwszym poziomie otwieraj wszystkie skrzynie, zabierając wszelkie uzdrawiające fiolki (health vials) . Zbieraj także (i skrzętnie zachowuj) każdą znalezioną fiolkę Wody Święconej (Holy Water), które będą pomocne w walce z wodzem potworów na końcu.

Na poziomie drugim, mniej więcej w połowie drogi, natkniesz się na niewielki podziemny staw - pozornie nie do przebrnięcia. Rozejrzyj się dookoła i znajdź ukrytą w mroku dźwignię na drewnianej konstrukcji po prawej. Pociągnij za dźwignię, co uruchomi czerpak i osuszy staw na tyle, że będziesz mógł przejść. Przedostawszy się na drugą stronę, nie czuj się za bezpiecznie. Gdy tylko miniesz Koło Wodne, zaatakuje cię War Ghoul. Podobne do Szlachty, stwory te mają paskudny szpon na prawym ramieniu. Najlepsza taktyka, by się z nimi uporać, to zostawać w ciągłym ruchu i uderzać z doskoku. Cięcie i odskok w tył, by uniknąć Szponu.

Po tej walce kontynuuj marsz korytarzami do wejścia na poziom 3-ci, gdzie jest legowisko wodza hordy. Jest nim demoniczna Ahzra. Zbiegnij po schodach na środek "areny" i przygotuj się na walkę (przedtem będzie trochę wyzwisk i przechwałek). Tutaj właśnie przydadzą się buteleczki Wody Święconej - biegając w koło rzucaj nimi w demonicę (?) by ją osłabić. Jeśli nie zdechnie, zanim skończą ci się butelki, trzeba ci ją dokończyć mieczem. Kiedy padnie, możesz zebrać nieco złota obok tronu, a potem wyjdź z sali, by znaleźć amulet.

Wróć do Katedry św. Tomasza, gdzie rezyduje Arcybiskup. Po radosnym powitaniu ze strony pospólstwa, wejdź do klasztoru, by porozmawiać z Anezką. Niestety, gruchanie przerwie Arcybiskup, który pośle Christopha na ulice. Podczas rozmowy wybierz odpowiedzi: "I obey. But I shal protect the streets in front of Cathedral and Convent as well!" (Okażę posłuszeństwo, ale zajmę się i ochroną ulic przez katedrą i klasztorem). Chodzi o jak najdłuższe zachowanie człowieczeństwa.

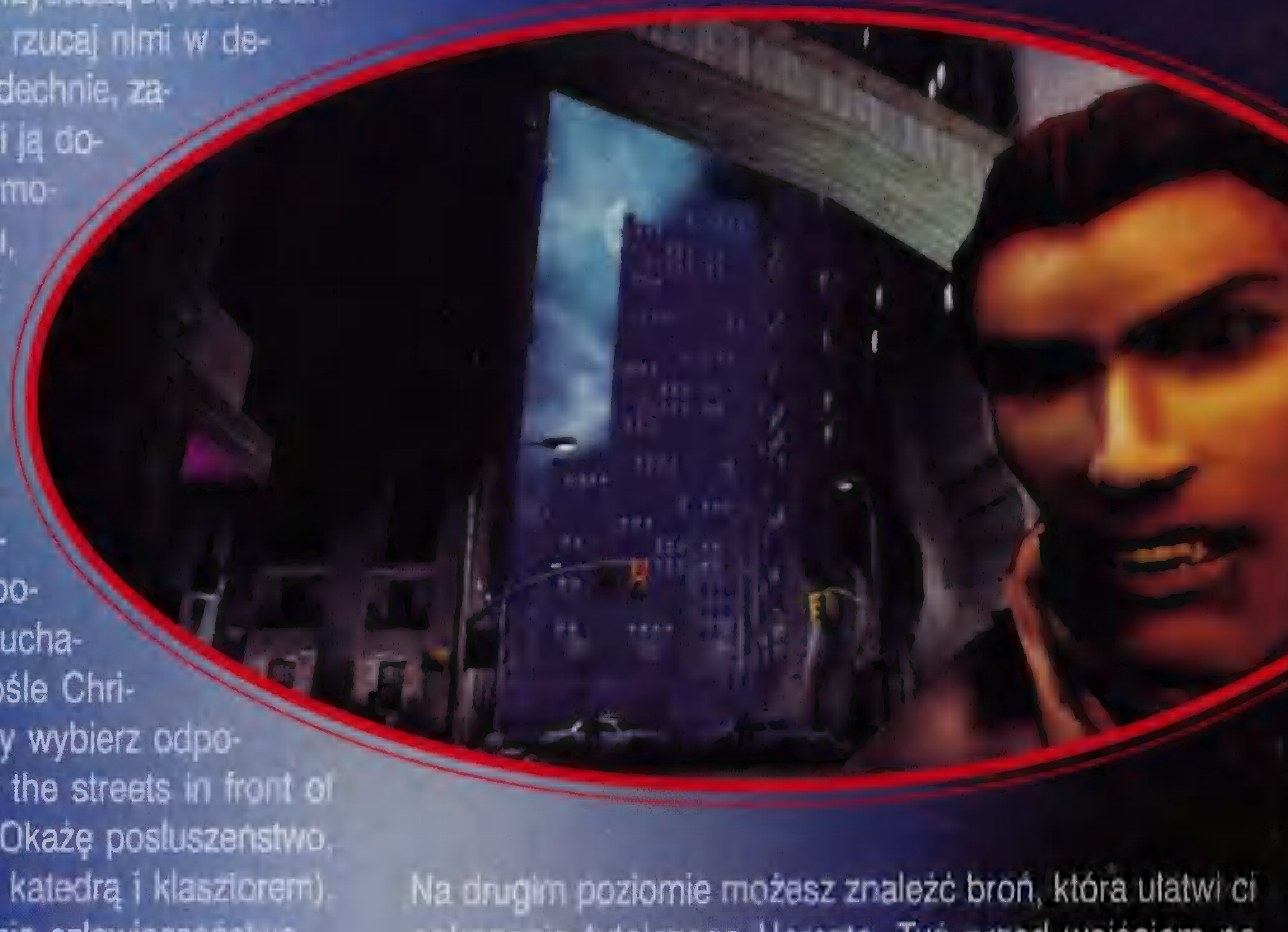
Znalazłszy się na zewnątrz, pobiegnij ku oberży i zabij rezydującego przed nią "niemilca" (Szlachta). Nie opodal jest drugi "niemilec", potem wróć przed klasztor, gdzie z kolej czai się kilka Ghulów. Te trzy bestie to aż nadto na ciebie jednego! Możesz się cofnąć ku oberży - nie będą cię ścigać za daleko - w ten sposób możesz załatwiać je po kolei. Potem wróć do Klasztoru, gdzie będziesz musiał zabić jeszcze dwu Ghulów i Szlachcica. Zaraz potem życie Christopha ulegnie nieodwracalnej zmianie.

Praga: Petrin Hill Monastery.

Choć Christoph został ugryziony przez Wampirzycę, Ecateriną, nie należy jeszcze w pełni do Plemienia (Kindred). Dla dokończenia transformacji musi nadessać nieco swoją mistrzynię. Po tej miniscence Christoph porozmawia z Ecateriną w siedzibie Uniwersytetu. Kiedy wampirzyca zażąda bezwzględnego posłuszeństwa, każ Christophowi wybrać odpowiedź wymijającą: " I am newly remade, and know little of this world. I agree only to follow thy lead for the present". Innymi słowy godzisz się na podporządkowanie wampirzycy tylko na razie. A potem się zobaczy.

Po tym wszystkim zostaniesz przedstawiony Wilhelmowi, za czym otrzymasz zadanie: masz się udać do znajdującego się na północ od miasta klasztoru i znaleźć tam fragment księgi Noda (Book of Nod). Wyjdź z Wilhelmem z Uniwersytetu i wyposaż go w broń i pancerz (możesz w tym celu udać się do płatnerza (blacksmith)). Potem skieruj się do północnej bramy, by wejść na most, gdzie Wilhelm pouczy cię, jak żerować na śmiertelnikach. Skończywszy lekcję, ruszaj dalej przez most i natychmiast po przejściu pod łukiem skręć w lewo, by trafić do rzeczonego klasztoru.

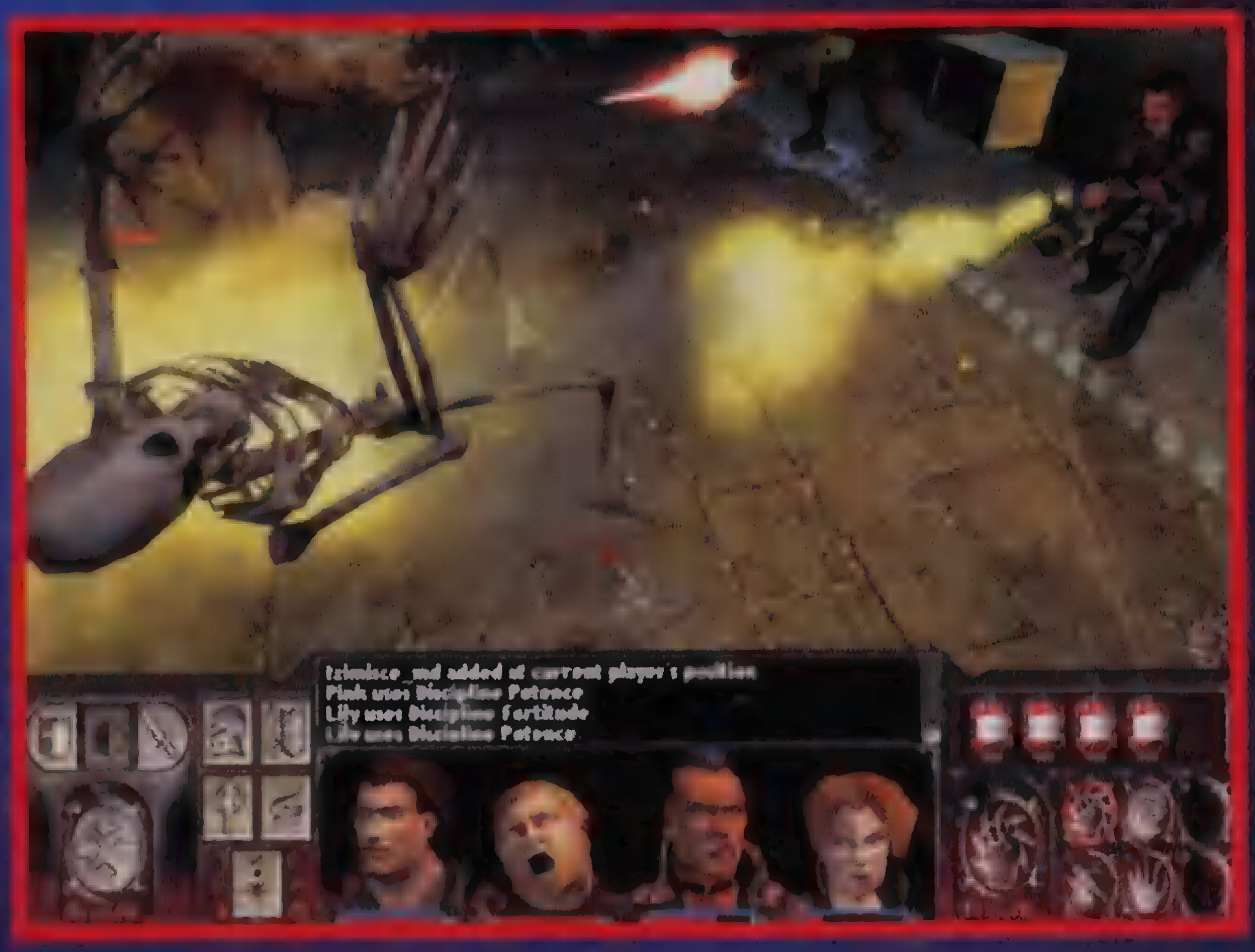
Loch ten jest w zasadzie skonstruowany podobnie jak poprzedni - to znaczy składają się nań kolejne poziomy o coraz większym stopniu trudności. Po szczytowym poziomie krąży kilku nieszkodliwych mnichów. Nie zabijaj ich na razie - potem mogą się przydać, kiedy będziesz potrzebował krwi. Spotkasz tu i nieprzyjaciół w postaci Wampirów Kapadockich i Ożywieńców. Jedni i drudzy nie są osobliwie twardzi, ale w większych grupach mogą się okazać kłopotliwi. Przejdź przez poziom pierwszy jak sadło przez kaczkę, aż dojdziesz do drzwi do poziomu drugiego. Wejdź, by kontynuować poszukiwania.



Na drugim poziomie możesz znaleźć broń, która ułatwi ci pokonanie tutejszego Herszta. Tuż przed wejściem na poziom trzeci, znajdziesz w ołtarzu ukryty panel, który odsłoni ci nieco złotych monet. Zebrawszy złoto, wróć do głównej sali na tym poziomie, gdzie znajdziesz kolejny odsłonięty panel. Znajdziesz w nim osobliwą kość (Femur), którą możesz użyć jako broni. Weź ją w łapę i trzymaj, aż dotrzesz do Herszta - którego dzięki niej pokonasz całkiem łatwo. Na poziomie trzecim w zasadzie potwory są (poza Hersztem) takie jak poprzednio, tyle że jest ich więcej. Są tu też liczne pozamykane drzwi - ale prawie zawsze w sąsiedniej komnacie znajdziesz dźwignię (switch), która je otworzy, pozwalając ci na dalszą penetrację klasztoru.

Na trzecim poziomie znajdziesz zamknięte drzwi, za którymi czyha Mercurio Herszt Lochów. Aby je otworzyć, musisz wejść dalej, by znaleźć stół Garinola i klucz, dzięki któremu będziesz mógł go otworzyć. Klucz, którego szukasz, jest wykonany z kości i znajdziesz go przy posągu po pokonaniu schodów. Z tym kluczem będziesz mógł wejść do Pracowni Garinola, gdzie znajdziesz jego dziennik (zawierający kilka przydatnych informacji), oraz czaszkę Lamii (Skull of Lamia). Spenetrowawszy pracownie i zebrawszy co się da, wróć do drzwi wiodących do siedziby Herszta. Przed walką będziesz mógł z nim porozmawiać. Wybierz odpowiedź: "I shal teach thee the secret of life and death. Give us the Nod fragment and we shall let thee live". (Nauczę cię tajemnic życia i śmierci. Daj nam fragment Nod, a obarujemy cię życiem i zdrowiem").

Aby pokonać Mercuria, daj Christophowi do ręki Femur i ustaw go z jednej strony wroga. Niech Wilhelm użyje Feral Claws Discipline - umieść go po drugiej stronie Mercuria. Herszt nie obroni się przed atakami z obu stron, szczególnie jeśli będziesz się uzdrawiał. Pokonawszy Mercuria, będziesz mógł opuścić Klasztor i otrzymasz nowe zadanie. W północnej dzielnicy Pragi szaleje Golem (dzieło uczonego rabina Ben Becelala - które, niestety, wyrwało się spod kontroli) Trzeba unicestwić potwora.


[illegible] added at current player's position
Pink uses Discipline Potence
Lily uses Discipline Fortitude
Lily uses Discipline Potence

Prague: North Quarter

Po drodze do Dzielnicy Północnej wstąp na Uniwersytet i daj Fragment Nod Ecaterinie. Potem ruszaj do Dzielnicy Północnej, gdzie znajdziesz opustoszałe ulice... i kilka rozrzuconych malowniczo tu i tam trupów. Wygląda na to, że Golem nieźle się tu bawi - czemu trzeba natychmiast położyć kres.

Nie opodal łuku spotkasz człowieka zwanego Mendel, który ci wyjaśni, że szaleństwo Golema powoduje kartka ze świętym słowem Shem (wedle znanej praskiej legendy Golema stworzył z gliny pobożny rabin, by bezduszny stwór pracował w Szabas za Żydów - którym, jak wiadomo, w Szabas pracować nie wolno. Leniwy pomocnik nie wyjął w porę ożywiającej Golema kartki z jego ust i stąd cały problem). By spotkać Golema przejdź pod łukiem - i przygotuj się na niezwykle irytujące starcie.

Jeśli po prostu podbiegniesz i zaczniesz rąbać, możesz mieć przerąbane. Zamiast tego, spróbuj użyć tego, czego Golemowi brak - mózgu. Uderzenie, odskok i - w razie potrzeby - uzdrowienie, oto skuteczna taktyka przeciwko potworowi. Obaj sprzymierzeńczy niech uderzają na przemian. Kolejnym podstępem jest usadowienie się na niewysokich schodkach po lewej stronie ekranu. Przy odrobinie szczęścia znajdziesz miejsce, gdzie Golem nie będzie mógł cię uderzyć, ty jednak będziesz mógł go walić ile wlezie. I to je ono, pane Havranek!

Weź pozostały po Golemie Shem i zanieś do Mendla, który ci powie, byś ze zdobyczą udał się do Garinola. Trzeba ci będzie wrócić do Klasztoru, gdzie znajdziesz Garinola i całą grupę Kapadocyjczyków, czekających na ciebie na zewnątrz. Kiedy oddasz Shem Garinolowi, pozwoli, by do twej drużyny włączyła się jedna z jego Krewnych, Serena. Ponieważ zbliża się świt, lepiej będzie, jeżeli wrócisz do schronu pod Uniwersytetem. Podczas odpoczynku doznasz koszmarnej wizji, która po części wyjaśni ci, co się stało z Anezką.

Po odpoczynku idź zobacz się z Ecateriną, która cię zaprowadzi przed oblicze Księcia, władcy wszystkich praskich wampirów. Książę zleci ci małą robótkę - masz dlań odzyskać pewien relikt przeszłości. Pechowo dla ciebie się składa, że poszukiwany przedmiot spoczywa w podziemiach Katedry, a żaden wampir nie może ot tak sobie wejść do kościoła. Jedyna droga wiedzie przez tunele Nosferatu, do których możesz dotrzeć przez cmentarz w Dzielnicy Północnej.

Wróć tam, gdzie walczyłeś z Golemem i wejdź przez parę ogromnych drzwi - na cmentarz. Odszukaj wejście to tunelów Nosferatu - podążając ścieżką. Niestety, strzegący wejścia do tunelów Josef nie zechce cię wpuścić - chyba że mu przyniesiesz Vitae (krew) jakiejś damy z plemienia Cainitów. Jedyna Cainitka, jaką znasz, to Ecaterina, wróć więc na Uniwersytet, powiedz Ecaterinie, w czym rzecz, i z jej krwią wróć do Josefa.

Praga: Tunele Josefa

Za czasów Średniowiecza Nosferatu, jak i dzisiaj, żyły w podziemnych tunelach i jaskiniach. Przed wejściem do tuneli wyposaż Serenę w broń i pancerz, a potem daj Josefowi to, czego pożądał. Zaraz też otworzy ci on wejście do Tunelów Nosferatu - gdzie twoimi przeciwnikami będą wampiry z plemienia Nosferatów i szczury, których jak zawsze trzeba się strzec, gdy jesteś gdzieś pod ziemią.

Pierwszy poziom nie jest osobliwie trudny, choć wiele tu Nosferatów. Są dość irytujące, nie tylko dlatego, że mogą wzywać przeciwko tobie szczury, ale i dlatego, że podczas walki mają niemiły zwyczaj znikania. Na kolejnych poziomach sporo kłopotu może ci też przydać ich zdolność do rzucania czaru "Bringing out the Beast" (który uwalnia sojuszników spod twej kontroli i sprawia, że zaczynają rżnąć wszystko jak leci i musisz poczekać, aż sobie przypomną, komu są winni posłuszeństwo).

Tunele nie są osobliwie zagmatwane, dopóki nie dotrzesz do Labiryntu na trzecim poziomie. Trzeba wchodzić w drzwi w pewnej określonej kolejności albo wrócisz do punktu wyjścia. Jeżeli czytałeś tabliczki na ścianach, powinieneś się połapać w czym rzecz, niekumatym podamy, że trzeba ci pokonać drzwi w następującym porządku: Red Face, Castle, Tri-Face, Waves, Ankhs.

Przeszedłszy przez Labirynt, trafisz do krypt, które z kolei doprowadzą cię do Herszta tego poziomu, którym jest Duch Króla Wacława (Król Wacław to w istocie postacią mało sympatyczną, okrutnikiem, zdrajcą, yebułą i zaprzańcem). Jako że będzie pierwszym z Upiorów, z którymi przyjdzie ci później mieć do czynienia, musisz opanować kilka świńskich sztuczek. Upiory są niewrażliwe na zwykły oręż, trzeba ci się więc uciec do mocy wampirzych (może wampirczych?). Niech Wilhelm używa Feral Claws, a Serena i Christoph nieustannie niech polewają upierdliwca Wodą święconą albo posługują się innymi niszczycielskimi Umiejętnościami (Disciplines).

Pokonawszy tyrana, weź relikt dla Księcia i wróć przed jego tron. Zaraz też dostaniesz nowe zadanie. Masz zaatakować Tremere Chantry. (W średniowieczu Chantry oznaczało kaplicę, gdzie wykonywano nieźle opłacane przez orędowników (Chantry) oratoria i msze śpiewane za dusze zmarłych. Tym razem Tremere Chantry oznacza po prostu miejsce, gdzie się zgromadziły Wampiry Tremere.

Gdy będziesz mógł, odpowiedz: "May we liberate slaves as well, or does Prince not care for those, whose blood sustain us"?. (Może uwolnimy i niewolników. Nie chce mi się wierzyć, by Księcia nic nie obchodził los tych, których krew utrzymuje nas przy życiu?).

Ta odpowiedź rozjuszy księcia, jak podarowanie łysemu grzebienia, ale nie stracisz ludzkich cech, co byłoby się stało, gdybyś odpowiedział inaczej. Wyjdź z zamku, sprawdź mapę i udaj się do Chantry, którą wzniesiono na Złotej Uliczce (Golden Lane). Nawiasem mówiąc, trzeba rzec, że twórcy gry dość dokładnie przestudiowali plany Starej Pragi.

Kiedy wejdziesz na uliczkę, Chantry wyda ci się skromnym sklepikiem, ale wlazłszy głębiej, przekonasz się, że masz do czynienia z rozległą siecią magicznych tuneli, powiązanych razem przez ogromne drzewo i system jego korzeni. Jedynymi przeciwnikami będą tu wampiry Tremere, te jednak występują pod rozmaitymi postaciami i mogą rzucać nieprzyjemne w skutkach zaklęcia. Najbardziej irytującym jest to, kiedy wampir wzywa małego, czworonogiego demona, który was atakuje. Trzymaj grupę razem i blisko siebie, a nie powinieneś mieć większych kłopotów - przynajmniej na dwu pierwszych poziomach.

Na trzecim poziomie znajdziesz korzenie ogromnego drzewa, jeszcze więcej wampirów i Gargulca, który - prawdę rzekłszy - wygląda na groźniejszego, niż jest w rzeczy samej. Proponujemy, byś przede wszystkim oczyścił rejon z drobiazgu - to znaczy pierwej wytnij do posadzki wszystkie Tremere, żeby później rąbiąc się z bestią nie zawracać sobie głowy zaklęciami rzucanymi przez jego kompanów. Po ubiciu Gargulca do twej grupy dołączy czwarty towarzysz - brutalny osiłek z klanu Gangrel. Jego krzepa i wytrzymałość dobrze ci się przysłużą w dalszych walkach. Szybko wyposaż Gangrela w rozmaite narzędzia kłujne, sieczne i pchajne, które pozbierałeś po drodze, i ruszaj dalej do ostatniej rozprawy w tym miejscu.

Na ostatnim poziomie Chantry czai się Ardan, główny nadzorca niewolników. W porównaniu z poprzednimi Hersztami, cienki z niego Bolek i twoja drużyna bez kłopotu zrobi z niego gulasz.

Sprawiwszy Ardana wróć na Uniwersytet, by pogadać z Ecateriną. Christopher pragnie ruszyć do na ratunek Anezce, do Wiednia, Ecaterina jednak nie zamierza go tam puścić. Aby zachować człowieczeństwo i uzyskać pozwolenie na wizytę w Wiedniu, poprowadź dialog jak następuje:

"But Anezka will die".
"But I cannot simple abandon Anezka to Those Fiends"
"I though we Promethidians respect the mortals".
"Anezka is as noble woman, as any carthage. We must rescue her".
"Perhaps. But I will make it all the same".
"I dragged her down in this vile pit, and I will draw her back again".
"Do as thou must unto me, but I must rescue her. I know not the fate of my soul, only the state of my heart".
"Wilhelm! Thou art. A true friend as any in God's kingdom!".

Po tej długiej konwersacji będziesz mógł ruszyć do Wiednia.

Wiedeń: Stephansdom

Dotarcie do Wiednia nie trwa długo, przechodzisz przez bramę i jesteś na miejscu. Na prawo jest Kościelne Schronisko (Church Haven), gdzie możesz odpocząć i w razie potrzeby zapisać grę. Spojrzawszy na mapę, przekonasz się, że Wiedeń jest podzielony na mniejsze części - zalecamy, byś stracił nieco czasu na zaznajomienie się ze wszystkimi dzielnicami, pomoże ci to, gdy będziesz się przemieszczał z lochu do lochu.

Na razie nie masz dostępu do wielu dzielnic, przede wszystkim jednak trzeba się dostać do Pałacu Orsich. Aby się tam dostać, musisz iść na Eastern Strasse i wejść do Oberży Pod Zieloną Żabą. Wewnątrz znajdziesz trójkę wampirów, które zaproszą cię do dworu.

Wróć do pałacu i wejdź. Przejdź do sali głównej, by pogadać z Orsim. Gdy będziesz miał możliwość wyboru odpowiedzi, powiedz po prostu "Very well". Orsi chce, byś dokonał dlań małego morderstwa.

Udaj się do Inner Stradt, gdzie znajdziesz dom, do którego będziesz mógł wejść. Wespnij się po schodach i wyjdź na dach. Pobiegnij po dachach, aż trafisz na wielką tarczę zegara, gdzie znajdziesz drzwi, przez które dotrzesz do Stephansdom.

Kiedy znajdziesz się wewnątrz wieży, będziesz musiał przebić się przez wrogów - na domiar złego, wschodzi słońce, co stwarza dodatkowe zagrożenie. Trzymaj się w cieniu, bo gdy trafisz w smugę światła, staniesz w ogniu, co jest wielce nieprzyjemne. Na tym poziomie jest tylko jedna zagadka - kiedy dotrzesz do ściany z dźwigniami, pociągnij je w następującej kolejności - środek, lewa, prawa.

Na drugim poziomie jest mniej światła, nie musisz się więc o nie za bardzo martwić. Jest tu jednak niewielka zagadka do rozwiązania, zanim przejdziesz na poziom trzeci. Trafisz do komnaty w lustrami po obu stronach i zamkniętym wyjściem. Jeśli spojrzysz w jedne ze zwierciadeł, zobaczysz jak podświetlą się dwa guziki po drogiej stronie izby. Podejdź i wciśnij drugi i ostatni guzik, by otworzyć przejście.
Kiedy na trzecim poziomie znajdziesz Luthera, poprosi cię byś go "związał" (bind). Wybierz odpowiedź pierwszą: "Very well. We bind thee". W przeciwnym przypadku są spore szanse, że zginiesz, kiedy Luther sam będzie się "wiązał". Wyraziwszy zgodę, udaj się na górę pod krokwie, wybierz jednego z sojuszników i ustaw go przy jednym z przełączników. Potem ustaw drugiego sojusznika przy drugim. Niech jeden ruszy przełącznikiem i natychmiast niech to zrobi drugi. Do komnaty wleje się strumień światła i Luther... zresztą sam zobaczysz.

Wiedeń: Baza Rycerstwa Teutońskiego.

Ponieważ Orsi cię zdradził, twoja grupa trafia do lochów Rycerzy teutońskich - Krzyżaków. Przede wszystkim trzeba wam uciec z celi. Serena używa swoich kapadockich mocy i animuje pobliskiego nieboszczyka, który poruszywszy dźwignią uwalnia twoich sojuszników - i ciebie.

Kłopot w tym, że chmary rycerstwa, jakie na was się zwalą, są odziane w pancerze, co nie bardzo sprzyja żerowaniu na nich i posilaniu się ich krwią. Trzeba ci zatem bardzo oszczędnie używać Umiejętności, dopóki nie zapuścisz się głębiej, gdzie oprócz rycerzy natkniesz się na Tremere - a tych już możesz do woli używać jako chodzących bukłaczków.

Jak łatwo zauważysz, w tym loszku sprawa przedstawia się wprost przeciwpołożnie, niż w poprzednich - zaczynasz na samym dnie i musisz wspinać się coraz wyżej. Rżnij wrogów i pnij się do szczytu.

Na poziomie najwyższym (pierwszym) znajdziesz sporo skrzyń z rozmaitymi przedmiotami, ale i opór wrogów będzie tu najtwardszy. Aby pokonać herszta Rycerstwa, musisz pierwej wybić otaczających go rycerzy - pozbawiony wsparcia będzie "łatwiejszy do spożycia".
Wydostawszy się z Bazy, będziesz mógł wedrzeć się do Haus of Hexe - twierdzy wampirów Tremere.

Wiedeń: Haus of Hexe

Wiedeńska twierdza wampirów Tremere, Haus of Hexe, to lochy w nieco innym stylu niż te, które dotychczas przyszło ci przemierzać. Kiedy tam trafisz, zobaczysz ogromną pieczęć która zamyka ci drogę do dalszych lochów. Aby otworzyć tę pieczęć, musisz odnaleźć trzy magiczne sigile, zamknięte za trojgiem drzwi. Gdy tylko zdobędziesz którykolwiek z sigilów, zostaniesz magicznie przeniesiony do sali głównej pierwszego poziomu, tak że od razu będziesz mógł wetknąć sigil we właściwe miejsce. Umieściwszy odpowiednio wszystkie trzy, możesz ruszyć dalej.

Przełamawszy moc pieczęci, trafisz do Sanktuarium Etriusa, gdzie trzeba ci będzie stoczyć ostateczna bitwę w tych lochach. Etrius rzuci klątwę, która przemieni Erika w Gargulca. Nie masz wyboru - musisz walczyć i zabić niedawnego przyjaciela!. Erik nie będzie rzucał klątw, ale wali dość potężnie, przygotuj się więc na ciężki bój.

Pokonawszy Erika wracasz do Pragi, żeby zobaczyć koniec epizodu Średniowiecznego...

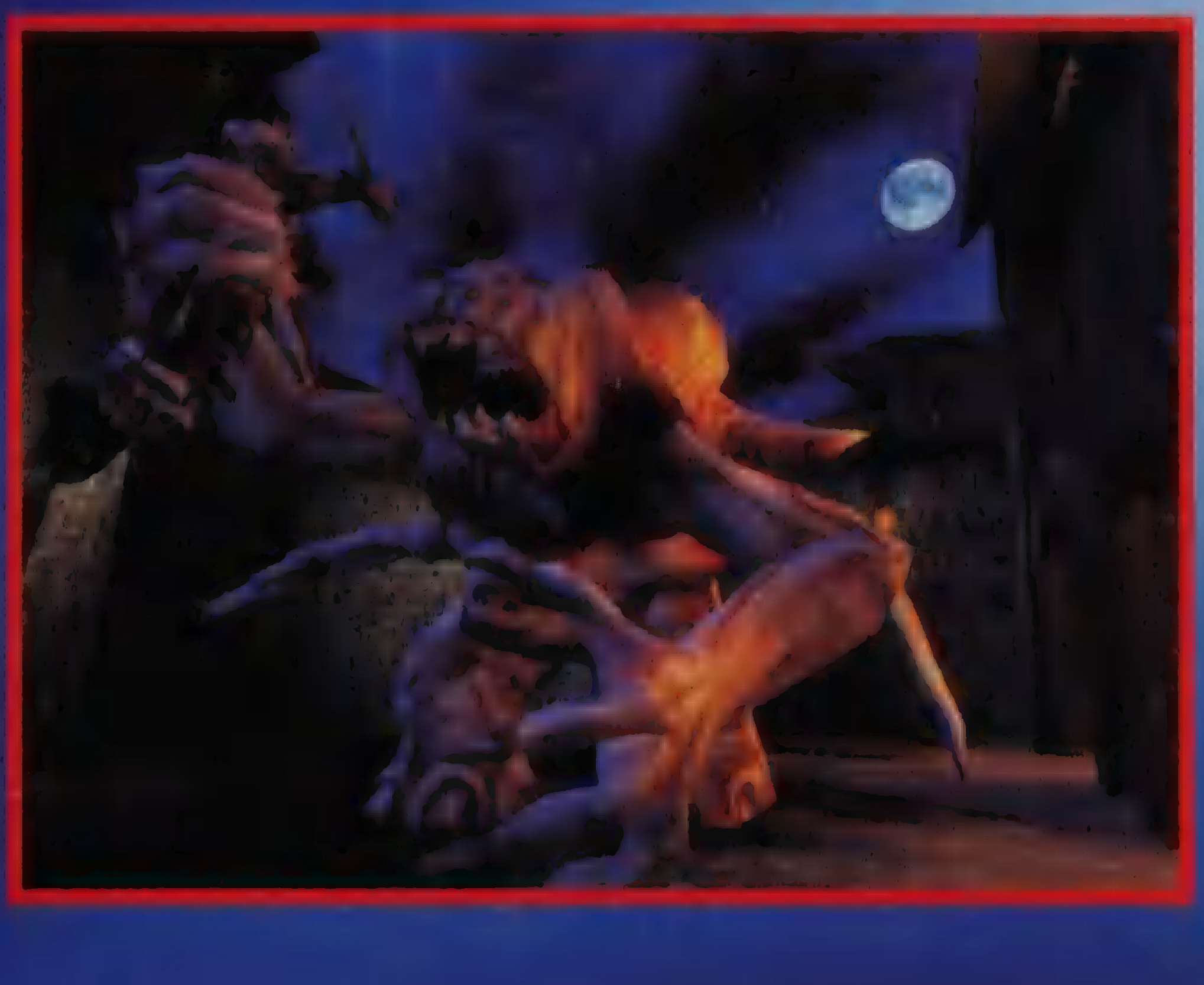
Powróciwszy do Pragi, dowiesz się, że konflikt pomiędzy Wampirami a Śmiertelnikami doprowadził do wybuchu otwartych walk. Przygotuj się na ciężką batalię!

Zamek Wyszehradzki

Zapisz grę w schronisku i ruszaj przez wyjście za Konwentem, a trafisz do zamku. Aby się dostać do środka, nie musisz przechodzić przez bramę - zamiast tego skorzystaj z wyłomu...

Początkowo sprawy mogą wyglądać tak, jakbyś miał iść do zamku, ale w rzeczy samej trzeba ci przebić się w dół. To znaczy, aż do poziomu czwartego. Trafisz na spore, podwójne drewniane drzwi, za którymi czeka cię paskudna niespodzianka - sam Wódz (Vozdh)..., czyli bardzo niebezpieczna bryła mięcha. Lepiej nie wdawaj się w walkę z bliska, tylko niech wszyscy uderzają z doskoku, albo niech się posłużą Sztuką korzystając z Dyscyplin rażących wroga na odległość. Za ostatnimi z drzwi znajdziesz wreszcie Anezkę...

Londyn: Towarzystwo Leopolda



Po nagłych wydarzeniach na zamku Wyszehradzkim los obojga bohaterów (Anezki i Christopha) nie jest do końca jasny. Widziałeś jakąś szamotaninę, walącą się kolumnę i potem ogarnęły cię ciemności. Budzisz się po ośmiuset latach...
Society of Leopold przypomina Bonn Silver Mines ze Średniowiecza i jest w zasadzie poziomem niezbyt trudnym. Opór, na jaki się natkniesz, będzie raczej niewielki i wygląda na to, że twórcom chodziło o przyzwyczajenie cię do współczesności.

Współczesność dla Christopha (i dla ciebie) różni się bowiem od Średniowiecza tym, że rozwinęły się rozmaite rodzaje oręża rażące na odległość. Owszem, dawniej też używano kusz, oraz tradycyjnych łuków, obecnie jednak walimy do siebie z rozmaitych broni palnych - do których trzeba amunicji. Na początku będziesz miał swój wierny miecz, ale trzeba ci będzie się szybko nauczyć władania orężem bardziej współczesnym.

Dotarłszy do ostatniego poziomu, natkniesz się na Ojca Leo Allatiusa. Walka nie będzie trudna - kilka szybkich ciosów miecza powinno załatwić sprawę.

Londyn: Świątynia Seta

Wyszedłszy z siedziby Towarzystwa Leopolda, Christoph natknie się na opryszka, który nawet nie ma pojęcia, z kim zadarł. Załatwiwszy draba, nasz krzyżowiec zdobywa współczesną odzież. Zbadaj Londyn, pomyszkuj po ulicach i pożyw się wedle woli, ale uważaj na patrolujących okolice policjantów.

Znajdź Klub Tenebrae i wejdź, by spotkać Pinka. Kiedy będziesz mógł się odezwać, wybierz odpowiedź: "Milord Pink, thou art. Honorable. I accept thy kindly offer". Po wyjściu z klubu (Pink stanie się twoim pierwszym współczesnym sojusznikiem). w kolejnej rozmowie wybierz odpowiedź: "They are marvels indeed", a potem: the Lord completed world in six days. And that means that faith has not died in these eight hundred years".

Dowiesz się też, gdzie jest sklep z bronią, gdzie możesz kupować i sprzedawać współczesny oręż. Przejdź się tam i wyposaż obu w coś poręcznego - kup także coś na zapas, bo już niedługo zyskasz nowych sojuszników.

Idź wzdłuż doków, aż trafisz na miejsce, gdzie będziesz mógł podejść po schodach z prawej. Nieco dalej natkniesz się na płonące beczułki, za którymi są stopnie wiodące do - jakby tu rzec... burdelu - skąd będziesz mógł wejść do Świątyni Seta. Wewnątrz świątyni spotkasz Lily, która zostanie twoją kolejną sojuszniczką.

Do świątyni wejdziesz idąc korytarzem na tyły, do magazynu, gdzie znajdziesz kilka malowideł. Stań do nich twarzą, a potem obróć się dookoła i zauważ przełącznik w rogu ściany. Rusz przełącznikiem, by otworzyć wejście do Świątyni Seta.

Jedną z bardziej przykrych rzeczy będzie tu ilość wrogów, z którymi trzeba ci się uporać. W średniowieczu nie było to problemem, bo mieczem mogłeś ciąć ile razy miałeś ochotę, tera niestety trzeba ci amunicji. Na szczęście niektórzy z wrogów zostawiają po sobie pełne magazynki - skrzętnie je zbieraj i nie strzelaj częściej niż to konieczne.
Na pierwszym poziomie drzwi otwierane są przełącznikami, które najczęściej można znaleźć w komnatach na lewo, albo na prawo od konkretnych drzwi. Uważaj tylko na nieprzyjaciół, którzy lubią się czaić po kątach komnat, w których są wzmiankowane przełączniki.

Na drugim poziomie lochów natkniesz się na pierwsze pułapki. Aby uniknąć płomieni, przebiegaj po prostu przez drewniane mosty i wbiegaj do korytarzy. Przybijaj się twardo aż do poziomu trzeciego, gdzie spotkasz przywódczynię (przywódkę?), sekty, Lukrecję. Przed walką trzeba ci jej powiedzieć: "Nay. Tell us of thy shipping routes, and free Lily of the bonds of blood. Then we shall part in peace".

Lukrecja jest podstępna i potrafi dać do wiwatu - umie czarować twoich sojuszników tak, że - co prawda nie trwa to długo - spełniają jej rozkazy. Jedyny sposób na nią to okrążyć ją z trzech stron i walić ze wszystkiego, co masz.

Kiedy ją pokonasz, dowiesz się, że trzeba znaleźć jej serce, które jest ukryte w Tower.

Londyn: Tower of London

Wyjdź ze Świątyni Seta i wróć ku miejscu, gdzie kupiłeś broń. Za rogiem możesz tu znaleźć schronienie, gdzie wolno ci będzie zapisać grę. Nieco dalej w tym samym kierunku jest Tower.

Tutaj na szczęście nie czeka na ciebie żaden Herszt (choć spotkasz go zaraz po wyjściu). Na pierwszym poziomie pełno jest za to pająków (jeżeli - jak Indiana Jones - ich nie lubisz, to masz przerąbane).

Pająki lęgną się z wielkich worów z jajami ukrytych najczęściej w kątach komnat, więc może lepiej rozwalaj te wory od razu, bo potem, jak się bestie wylęgną, będzie ci o wiele gorzej.
Na poziomie drugim (aż do czwartego) do pająków dołączają upiory - przypomnij sobie sposoby, jakie stosowałeś przeciwko ich średniowiecznym krewniakom, będą tak samo skuteczne. Na czwartym poziomie znajdziesz Serce, którego szukasz. Weź i wracaj. I tu pech! Zaraz po wyjściu z Wieży będziesz miał nieprzyjemność z Wilkołakiem. To jeden z Większych Twardzieli gry. Jest mało odporny na ogień, ale uważaj i nie podchodź do niego za blisko, bo potrafi rzucić przeciwnika wysoooooko w powietrze - co prawda, nie powietrze jest groźne, ale zderzenie z ziemią.

Po walce wróć do Świątyni Seta, gdzie ponownie spotkasz się z Lukrecją. Zamieni się w gigantycznego węża. I ta bestia nie lubi ognia, poczęstuj więc ją wszystkim, co masz najlepszego. Kiedy już jej nieźle przygrzejesz, będziesz miał możliwość wyboru. Odpowiedz "I shall destroy this heart, and forever end the wickedness of this foul priestess!".

Wyjdź z lochów i udaj się do portu, by wsiąść na pokład statku udającego się do Nowego Jorku. Trzeba tylko jeszcze pokonać kilka współczesnych Nosferatów... i przybywasz do Nowego Świata!

Nowy Jork: Kanały

Po przybyciu do Nowego Jorku natkniesz się na kilku federalów, którzy ci powiedzą o Giovannich. Najwyraźniej musisz dostać się do ich magazynów, ale brak ci kodów dostępu. Połaź trochę po ulicach, aż natkniesz się na trzech Nosferatów, dających Łomot jednemu punkowi. Przylej łajdackiej trójce i Samuel zostanie twoim sojusznikiem. Skręć za róg, gdzie znajdziesz wyjście przeciwpożarowe, które cię zawiedzie do apartamentu Dev/Null.

Wewnątrz znajdziesz hackera, który ci powie, że jeśli ustawisz przekaźnik (transponder) na skrzynce rozdzielczej kompa FBI w kanałach, on zdobędzie dla ciebie kody potrzebne ci kody dostępu. Wyjdź z apartamentu i udaj się do pobliskiego sklepu z bronią i kup tyle, ile zdołasz (dobrego nigdy za dużo!). Daj, co uznasz za stosowne Samuelowi i znajdź właz do kanału.

Na pierwszym poziomie będziesz walił Nosferatów i pająki oraz szczury. Nosferaty są tu silniejsze niż praskie, ale nie zmieniaj taktyki. Mogą znikać i wywoływać w tobie bestię.

Na trzecim poziomie znajdziesz łódź, dzięki której będziesz mógł się przedostać przez rozległe rozlewisko. Kliknij i wszyscy twoi towarzysze wejdą na pokład, zaczynając podróż wodną. Mniej więcej w połowie drogi natkniesz się na aligatora. Te jaszczury są twarde i niełatwe do zażycia. Gdy wylądujesz na brzegu, pojawią się kolejne. Wal z daleka, a potem przebij się na poziom czwarty.

Na poziomie czwartym natkniesz się na Herszta (Underprince) Nosferatów. Kiedy będziesz miał możliwość wyboru, każ Christophowi powiedzieć: "We have no need to war with thee. We merely wish to pass".

Mimo pokojowego nastawienia, zostaniesz zaatakowany. Paskuda wzywa na pomoc szczury, ale radzimy, byś nie zwracał na nie uwagi - bo scoorviell potrafi wywoływać nieograniczone ilości gryzoni - tylko wal drania, aż zdechnie. Po zabiciu Herszta Nosferatów ataki gryzoństwa ustaną. Potem kliknij na skrzynce FBI i wróć do Dev/Null.

Nowy Jork: Magazyny Giovanni

Po powrocie do D/N otrzymasz kody wejściowe, które ci będą potrzebne aby wleźć do magazynów Giovannich. Zapisz grę w małym schronisku na tyłach apartamentu, a potem ruszaj do wielkiej bitwy o magazyny.

Wyjdź i udaj się do magazynów (nie opodal miejsca, gdzie wylądowałeś po przybyciu do N.Y). Przed wejściem przygotuj się na ciężką harataninę. Na pierwszym poziomie pełno jest Giovannich, ale możesz używać do woli swych Umiejętności, jako że twoi wrogowie są dość "krwiści".

Na drugim poziomie do twoich wrogów dojdą upiory, ale powinieneś już sobie z nimi gładko poradzić. Przebijaj się dalej niczym stalowa kula przez masło. Nie masz tu w zasadzie żadnego Herszta, kiedy dotrzesz do ostatniego poziomu, grzecznie podziękuj: "I thank thee. We shall go now".

Nowy Jork: Fabryka Orsi

Przedostatnie zadanie. Podjedź taksówką do Uptown New York i wejdź do Barclay Hotel. Przedostań się na dach, do małego domeczku (penthouse) i zacznij go przeszukiwać. Kiedy znajdziesz paletę krwi, Lily rozpozna ją jako własność jej pana i będziesz musiał wyjść z budynku, żeby ją zlokalizować.

Wyjdź z budynku i podążając wedle ściany w prawej, przejdź do kolejnych drzwi. Wewnątrz znajdziesz Aleksandrę, która ci wyjaśni, co jest grane i że trzeba ci wziąć ze sobą jej malowidło, bez którego nie dostaniesz się do Fabryki Orsi.

Ruszaj na północne rubieże, gdzie znajdziesz dwóch Giovannich strzegących fabryki. Jeśli masz ze sobą malowidło Aleksandry, okażą ci posłuch i pozwolą wejść do środka. Wewnątrz, jak zwykle, rzeź. Zaczynasz na parterze i trzeba dostać się na samą górę.

Opór jest kombinacją tego, co już zdążyłeś poznać wcześniej - Szlachta, Giovanni, War Ghuls i inne takie. Przebiwszy się na samą górę, na poziomie czwartym po 800-set latach spotkasz nareszcie Orsiego...

Po dość krótkim, ale gwałtownym sporze, Christoph zręcznie wypie... Orsiego przez okno, posyłając przeniewiercę łagodną spiralą ku stopionemu żelastwu w dole. Wyjdź i zejdź na dół, gdzie spotkasz córkę Orsiego. Nie szczyp się, tylko mów groźnie i dumnie.

Po tym wszystkim uruchomi się filmik, który objawi ci finałową walkę Christopha.

Nowy Jork: The Cathedral of Flesh

No, przed tobą już ostatna walka ("Bój to będzie ostatni, KRWAWY skończy się trud..."), po której Christoph i Anezka połączą się na zawsze. Zanim wbiegniesz do Katedry, trzeba się odpowiednio przygotować...

Dla każdego z twoich sojuszników wybierz odpowiednią broń. Sdprzedaj wszystko, co niepotrzebne, i każdemu z sojuszników (członków twej koterii) daj ile wlezie Krwi i amunicji do broni.

Upewnij się, że każdy jest zdrów jak rydz i ma Krwi pod dostatkiem. Zapisz grę w schronieniu (Haven).

W Katedrze nadziejesz się na kupę Szlachty, Tzimisce ów, War Ghoulów, Piekielnych psów (demon hounds) i takich, których byś pewnie wolał nie oglądać - co najwyżej, chętnie byś popatrzył na ich południowe strony, jak pognają na północ. To Vozhady. Na szczęście dzięki współczesnym ognioplujom będziesz mógł sobie z nimi jakoś radzić - choć usilnie zalecamy walkę z dystansu. Na początku natkniesz się na jednego tylko Vozhada i jeśli chcesz przetrwać, nie baw się w dyplomację, tylko atakuj od razu, od drzwi. Później będzie jeszcze dwu, których najlepiej załatwiać kolejno, co zmniejsza ryzyko porażki. Kiedy po raz pierwszy natkniesz się na Vukodlaka, okaże się, że ważną rolę odgrywa twoje człowieczeństwo. Jeśli postępowałeś zgodnie z naszymi radami, nie będziesz musiał dokonywać żadnych wyborów i od razu będziesz mógł się rzucić do walki. Jeżeli nie... to w zależności od twego aktualnego wyboru będziesz musiał wybierać pomiędzy złym i jeszcze gorszym... z powodu niskiego poziomu człowieczeństwa.

Walcząc z pierwszą formą Vukodlaka, trzymaj się odeń z daleka, bo na tym etapie jego ciosy są piekielnie niszczycielskie. Gdy tylko stracisz ponad 505 życia, uzdrawiaj się i strzelaj do wszystkiego, co się rusza. Gdy dostatecznie go podniszczysz, zwieje do niżej położonych lochów.
Nieco niżej natkniesz się na komnatę z niesamowicie wyglądającymi mówiącymi urządzeniami, z których każde ma twarz Anezki. Przemów do każdego i drzwi staną otworem, przepuszczając cię dalej. Natknąwszy się na Libussę, zaufaj jej - i uzyskasz dostęp do rejonu ostatniej Bitwy.

Ostatnią formą Vukodlaka jest skrzydlaty smok, twardy i niezwykle trudny do zabicia. Jest chyba dość odporny na ogień, ale reszta twej broni może go nadgryźć. Walcz z nim na odległość i nie żałuj niczego, bo to już ostatnia walka. Kiedy uszkodzisz go gdzieś tak na 560 D.P., będzie miał dość... i popatrzysz sobie na zakończenie.

EGM.

producent: Microprose/CD Projekt
platforma: PC

Majesty: Symulacja Królestwa Fantasy

Witamy w Królestwie Ardanii. Krainie, w której znajdziecie wszystko to, co kojarzy Wam się ze światem fantasy. Trolle, wampiry, smoki, czarodzieje, bohaterowie, zombie... Tak, Ardania to kraina typowa dla świata fantasy. Nic zatem dziwnego, że zadania jakie przed Tobą postawili autorzy gry są również "fantastyczne". Niektóre questy są łatwiejsze, inne trudniejsze, ale wszystkie dostarczą Ci tego samego. Znakomitej zabawy.

Na początek troszkę porad ogólnych oraz co nieco o naszych herosach i przeciwnikach, jakich napotkasz w swoim królestwie. Znasz przecież powiedzenie "jeżeli chcesz pokonać wroga, to najpierw dobrze go poznaj". Być może zabraknie tutaj kilku potworów, ale to z powodu tego, że po Ardanii włóczy się przecież trudna do zliczenia liczba kreatur.

Porady ogólne:

1. Nie ma co ściemniać - najważniejszą sprawą dla Twego królestwa jest złoto. Z pustym skarbcem nie możesz rozbudowywać swojego miasta ani też werbować herosów i ustalać nagrody. Największe zyski osiąga się z Targu. Dlatego musisz go wybudować i jak najszybciej rozbudować. Zyski ze sprzedaży pierścieni ochronnych, eliksirów zdrowotnych i amuletów teleportacyjnych spowodują, że nie będziesz się musiał zbytnio martwić o skarbiec.

2. Zyski przynoszą również Składy Handlowe. Co jakiś czas wyruszają z nich Transporty Złota. Kłopot w tym, że po drodze są narażone na ataki potworów, tym samym złoto może przepaść. Z tego też powodu proponuję na trasie ze Składu Handlowego do miasta ustawić Strażnicę. Niewiele, być może, to da, ale zawsze lepszy rydz niż nic.

3. Trzecim sposobem na zdobycie złota są Elfy. Wraz z ich osiedleniem w Twoim królestwie, zyski z Targu wzrastają dwukrotnie. Im więcej Elfów, tym więcej złota. Buduj zatem jak najwięcej Dworów Elfów i rekrutuj herosów. Nie zapominaj jednak, że Elfy to rozrywkowa rasa i bohaterowie innych ras będą tracić sporo złota w Elfich Zamtuzach i Domach Hazardu.

4. Nie zapominaj o tym, że rasy nie-ludzkie nie lubią razem mieszkać. Elfy nie cierpią gnomów i krasnoludów. Gnomy nie potrafią żyć obok Elfów oraz krasnoludów etc. Z tego też powodu po rozpoczęciu questa musisz się zdecydować na jaką nie-ludzką rasę postawić. Która będzie Ci najbardziej potrzebna.

5. Wraz z rozbudową miasta pojawią się Ścieki, czyli miejsca skąd często będą się pojawiać takie potwory jak Szczurocziek czy Olbrzymi Szczur. Atakują one poborców podatkowych, kmieci oraz Targ. W ten sposób kradną sporo złota, a co gorsza nie można ich zniszczyć. Radą na ciągłe napaści potworów zamieszkujących Ścieki jest wybudowanie obok nich Strażnicy i rozbudowanie jej do trzeciego poziomu.

6. A propos Strażnicy. Jest to budowla praktycznie niezbędna dla Twego miasta. Po rozbudowaniu, jest doskonałą fortyfikacją, zabezpieczającą przed ciągłymi napaściami rabunkowymi. Kosztuje niewiele, więc powinieneś wybudować dwie. Jedną przy Targu a drugą w pobliżu Kuźni. Dodatkowo, w Strażnicy mogą w razie zagrożenia chować się kmiecie i poborcy podatkowi, co ratuje im kruche życie.

7. Kuźnia to kolejna ważna budowla. Herosi lubią mieć dobrą broń. Zyskujesz zatem i złoto, które w Kuźni wydają oraz lepiej uzbrojonych herosów.

8. Zawsze, gdy tylko Cię na to stać, rozbudowywuj Zamek. Zyskujesz dzięki temu ochronę miasta (gwardziści), szybszą budowę fortyfikacji (więcej kmieci) i bardziej zorganizowany system bogacenia się (więcej poborców podatkowych).

9. Według mnie, najlepszymi herosami w grze są Paladyni. Zresztą nieprzypadkowo tak dużo kosztują. Szybcy, zdecydowani i praktycznie nie do pokonania w walce. Warto w nich inwestować.

10. Najskuteczniejszym czarem jest Patryfikacja. Aby go używać, musisz rozbudować do trzeciego poziomu Świątynię Daurosa. Patryfikacja jest droga, ale zamienia w kamień każdego potwora. Trwa to dłuższą chwilę i w tym czasie Twoi herosi bez problemu go zabijają. Polecam Patryfikację na wszystkie duże potwory np. na Url-Shekk-a czy Rrongola Myśliwego. Na słabsze, działające w grupach, potwory najskuteczniejszym zaklęciem jest Burza. Czyni ona wśród nich niesamowite spustoszenie. Przeciw niewygodnym Czarnym Upiorom proponuję użyć Tarczy Antymagicznej i Niewidzialności. W zasadzie każdy potwór ma jakiś słaby punkt i można rzucić na niego któryś z czarów. Jedyny problem to koszta ich użycia.

11. Wracam na chwilkę do Targu. Otóż, jeden Targ przynosi spore zyski, ale dwa lub trzy przynoszą zyski OGROMNE! Jeżeli zatem w jakimś queście potrzebujesz bardzo złota, wybuduj kolejne Targi.

12. Jeżeli zmierzający do miasta konwój ze złotem zostanie zaatakowany, możesz rzucić na niego czar przyśpieszający (Skrzydlate Stopy).

13. Nie żałuj złota na niszczenie legowisk potworów ani na odkrywanie mapy. Nawet małe nagrody są w stanie zainteresować herosów.

14. Kiedy nie masz co zrobić ze złotem, wybuduj Ośrodek Festynowy. Herosi staną się jeszcze lepszymi wojownikami.

15. Pamiętaj, że w uszkodzonych budynkach nie możesz nic produkować ani ich ulepszać, a uszkodzony Targ nie przynosi żadnych zysków.

16. Aby herosi reagowali bardziej spontanicznie na flagi ataku i eksploracji, wybuduj Pomnik lub Ogród Królewski. Każdy Pomnik podnosi stopień lojalności o 5%, a Ogród Królewski o 15%. Lojalność wpływa właśnie na to, jak reagują herosi na flagi ataku.

17. Na koniec jeszcze jedna rada, o której wcześniej zapomniałem. Dobrym sposobem na zdobycie złota jest częste stosowanie opcji "Wymuszenie" w Gildii Łotrzyków. Użycie jej przynosi spore profity.

Solucja

Questy zostały podzielone na trzy poziomy trudności: początkujący, zaawansowany i ekspert. Aby było trudniej, część misji będzie dostępna dopiero po ukończeniu innych questów. Takie ukryte misje są cztery. Jedna na poziomie zaawansowanym i trzy na poziomie ekspert. Questy możesz przechodzić w prawie dowolnej kolejności (nie dotyczy to oczywiście ukrytych misji), czyli nie ma potrzeby, abyś najpierw przechodził misje na poziomie początkującym, potem zaawansowanym i wreszcie ekspert. Jeśli masz ochotę, możesz zacząć od poziomu ekspert. Ja na przykład, jako przedostatnią misję, zrobiłem Klątwę Czarnoksiężnika, a jest to przecież quest o początkującym stopniu trudności. Wcześniej wykonałem wszystkie misje na poziomach zaawansowanym i ekspert. Zatem wyruszamy stawić czoła wyzwaniom, jakie rzuca nam Królestwo Ardanii.

Zapomniane Krainy

Poziom: Początkujący
Cele: Zniszczyć Zamek Zła
Restrykcje: W tej misji nie są dostępne żadne świątynie, rasy nie-ludzkie, Zamek poziomu 3 oraz Gildia Czarodziejów.
Budynki: Zamek (poziom 1), Targ (poziom 3), Gildia Łowców
Złoto: 18 000 sztuk

Twoje miasto jest ciągle atakowane przez hordy potworów. Aby je powstrzymać, musisz jak najszybciej zwerbować odpowiednią liczbę herosów i zniszczyć domowe pielesze potworów, czyli Mroczny Zamek (lub, jak kto woli, Zamek Zła, w celach questu bowiem napisane jest "Mroczny Zamek", a kiedy podczas misji klikniemy na nim, okazuje się, że jest to "Zamek Zła").

W pierwszej kolejności wybuduj obok swojego Zamku Kuźnię, Gildię Łotrzyków oraz Gildię Wojowników. Oczywiście w momencie, gdy Gildie staną, zacznij werbunek herosów. Każdego, który zginie, zastępuj od razu następnym. Równocześnie zajmij się rozbudową Kuźni oraz Targu. Jest on trzeciego poziomu, więc nie czeka Cię przy nim dużo pracy. Z drugiej jednak strony, jest bardzo chętnie atakowany przez potwory, dlatego też MUSISZ obok niego postawić Strażnicę i szybko ją rozbudować.

Herosi oraz rozbudowa poszczególnych budynków sporo kosztuje, ale zbytnio o złoto się nie martw. W tym queście zostaniesz wsparty finansowo przez sąsiednie królestwa. Pierwsza karawana wyruszy do Ardanii ze skarbca Króla Randolpha XI. Karawany, oprócz przewożenia złota, spełniają przy okazji jeszcze jedną, bardzo ważną funkcję - odkrywają teren. A przecież w tej misji jest to najważniejsza sprawa. Musisz jak najszybciej wykryć, gdzie stoi Zamek Zła. Proponuję Ci ustawić na całej mapie sześć flag eksploracji i wyznaczyć nagrodę w wysokości 200 sztuk złota. Twoi łowcy i łotrzykowie powinni nie tylko znaleźć Zamek Zła, ale także dwa legowiska potworów. Za legowiska wyznacz nagrodę 300 sztuk, a za Zamek Zła 1000 sztuk złota. To wystarczający bodziec dla Twoich herosów. Wkrótce Zamek Zła przestanie istnieć, a w Ardanii zapanuje spokój.

Dzwon, Księga i Świeca

Poziom: Początkujący

Cele: Odzyskać trzy skradzione, a następnie ukryte artefakty

Restrykcje: W tej misji nie są dostępni wojownicy ani czarodzieje

Budynki: Zamek (poziom 1), 2 Strażnice (poziom 1), Gildia Łotrzyków (poziom 1), Kuźnia (poziom 1), Skład Handlowy, Oberża.

Złoto: 15 000 sztuk

Z Twojego skarbca zostały skradzione trzy bardzo cenne artefakty: Magiczny Dzwon, Święta Księga i Wieczna Świeca. Musisz je odzyskać, zanim złodzieje wrócą po nie.

Na początku postaw Norę Gnomów i zacznij ich werbunek. Zaraz potem jeden z gnomów wybuduje dwie kolejne nory. W Gildii Łotrzyków również zacznij werbunek i rozbuduj Gildię do drugiego poziomu. Następnie rozbuduj też do drugiego poziomu swoje Strażnice. Teraz zajmij się Składem Handlowym, który znajduje się gdzieś na mapie. Nie przynosi on co prawda złota, ale warto przeprowadzić w nim badania. Podobnie jak w Kuźni. Dodatkowo radzę Ci jak najszybciej rozbudować ją do trzeciego poziomu.

Obok Zamku wybuduj Gildię Łowców. Zacznij werbunek herosów, a wkrótce rozpełzną się oni po całej mapie. Dobrym posunięciem jest wybudowanie w dalszej kolejności Targu niedaleko Zamku i szybkie rozbudowanie go do trzeciego poziomu. Tym sposobem złoto popłynie szerokim strumieniem wprost do Twego skarbca. Dla bezpieczeństwa postaw przy Targu Strażnicę i rozbuduj ją do drugiego poziomu.

W tym czasie łowcy oraz łotrzykowie, którzy rozbiegli się po całej mapie, powinni znaleźć miejsca, w których ukryte są zrabowane artefakty. Dzwon jest ukryty w ruinach starej świątyni. Pilnowane są one przez gigantyczne pająki. Dlatego musisz wyznaczyć sporą nagrodę (500 sztuk złota), aby znaleźli się śmiałkowie, którzy zniszczą ruiny i odzyskają artefakt. Walka z pająkami nie jest wcale łatwa. Zginie kilku bohaterów i z tego też powodu musisz wybudować drugą Gildię Łotrzyków.

Skradziona Wieczna Świeca schowana jest w opuszczonej oberży. Odzyskanie jej nie nastręczy bohaterom zbyt wielkich kłopotów, lecz i tak zachęć ich do walki, ustanawiając nagrodę w wysokości 500 sztuk złota. Wreszcie Święta Księga - ukryta w ruinach ołtarza. Tutaj również obejdzie się bez kłopotów. Wyznacz nagrodę i spokojnie czekaj, aż ołtarz zostanie zniszczony. Tym oto sposobem odzyskałeś wszystkie trzy artefakty. Poznałeś też imię złodzieja (Cherik z Keldrun) i wyznaczyłeś za jego głowę nagrodę. Artefakty wróciły na miejsce, a Ty możesz zająć się czymś zgoła innym. [KiE1][KiE2][KiE3][KiE4][KiE5]

Na Ratunek Księciu

Poziom: Początkujący

Cele: Zniszczyć wieżę, w której więziony jest książę Valmorgan.

Restrykcje: W tej misji nie są dostępne żadne świątynie, rasy nie-ludzkie oraz gildia łowców.

Budynki: Zamek (poziom 1), Targ (poziom 1), Strażnica (poziom 1), Biblioteka (poziom 1), Gildia Czarodziejów (poziom 1)

Złoto: 20 000 sztuk

W tym queście musisz wyruszyć na ratunek uwięzionemu księciu Valmorgan. Za jego uwolnienie dostaniesz sporą nagrodę oraz wdzięczność matki księcia.

Na początku tej misji dysponujesz kilkoma solidnymi budowlami, ale są one rozrzucone na sporej przestrzeni. Zamek i Gildia Czarodziejów stoją koło siebie, ale pozostałe budynki są oddalone i narażone na ciągłe ataki. Z tego też powodu zacznij od rozbudowy Strażnicy. Pozwoli Ci to na rażenie strzałami atakujących potworów. Obok strażnicy postaw Gildię Łotrzyków, a w pobliżu Zamku Gildię Wojowników i Kuźnię. Zanim zostaną one wybudowane, główny ciężar walki z hordami potworów będzie spoczywał na czarodziejach. W takich pojedynkach łatwo giną, więc gdy tylko usłyszysz wymawiane przez czarodzieja w chwili śmierci "rozpuszczam się", zwerbuj kolejnego czarodzieja.

W dalszej kolejności rozbuduj Gildię Czarodziejów do drugiego poziomu, a następnie jak najszybciej (to bardzo ważne) rozbuduj Kuźnię do trzeciego poziomu i przeprowadź badania nad bronią. Obok Gildii Czarodziejów postaw Strażnicę, aby ją chronić. Na mapie znajduje się sześć legowisk potworów (dlatego tak dużo się ich włóczy). Niestety, w tej misji nie dysponujesz Łowcami, więc aby odkrywać mapę, musisz korzystać z czaru Dalekowidzenia. Kosztuje 200 sztuk złota, a jego zasięg jest taki sobie. Równie dobrze możesz postawić na mapie kilka flag eksploracji i wyznaczyć nagrodę wysokości 100 lub 200 sztuk złota. Moim zdaniem, jest to nawet lepsze wyjście. Na każdym odnalezionym legowisku postaw flagę ataku z nagrodą 300 sztuk złota. To z pewnością przyciągnie herosów. Przy odrobinie szczęścia powinieneś szybko odnaleźć wieżę, w której więziony jest książę Valmorgan. Wyznacz nagrodę w wysokości 500 sztuk złota. Zniszczenie wieży potrwa dłuższą chwilkę, gdyż ma ona aż 1000 punktów życia. Wraz z obróceniem jej w ruinę misja zakończy się Twoim sukcesem. Otrzymasz obiecaną nagrodę i będziesz mógł rozpocząć kolejny quest.

Wymarłe Moczary

Poziom: Początkujący

Cele: Zbudować Ośrodek Festynowy

Restrykcje: W misji nie są dostępne żadne rasy nie-ludzkie oraz czarodzieje.

Budynki: Zamek (poziom 1), Kuźnia (poziom 2)

Złoto: 10 000 sztuk

Bardzo prosta misja. Zgodnie z życzeniem swojej zmarłej matki, masz uczynić ze swoich podmokłych włości zalążki przyszłego królestwa. A nic tak nie podnosi prestiżu jak wybudowanie Ośrodka Festynowego. Droga do tego celu nie jest trudna. Aby zbudować Ośrodek Festynowy, potrzebujesz rozbudować Zamek do trzeciego poziomu, co wymaga posiadania dwunastu herosów. Na początek wybuduj trzy gildie: wojowników, łotrzyków i łowców. W każdej z nich może się zmieścić czterech herosów, więc, jak łatwo policzyć, będziesz miał ich właśnie dwunastu. Kiedy wybudujesz gildie, zacznij werbowanie herosów. Jednocześnie rozpocznij w Kuźni produkcję uzbrojenia dla nich. Jest oczywiście niezbędne, skoro ich zadaniem jest walka z potworami. Dysponując czterema herosami, rozbuduj swój Zamek do drugiego poziomu. Dzięki temu posunięciu będziesz dysponował dwoma dodatkowymi kmieciami, poborcą podatkowym i strażnikiem zamkowym oraz zdobędziesz możliwość budowy świątyń i Gildii Czarodziejów. Następnie rozbuduj do trzeciego poziomu Kuźnię i pracuj w niej nad nowymi technologiami.

SPELLS
OPTIONS

Po rozpoczęciu werbunku, Twoje jednostki bojowe, a szczególnie łotrzykowie, rozpełzną się po całej mapie znajdując skarby, potwory oraz ich legowiska i Mroczne Zamczysko. Po wykryciu ich, możesz je zaznaczyć flagą ataku, aby Twoi herosi walczyli z nimi (potworami) lub niszczyli (legowiska oraz Mroczne Zamczysko, które w późniejszym etapie gry i tak musisz zniszczyć). Legowiska warto niszczyć jak najszybciej. Zniszczenie ich zabezpieczy Twoich poddanych przed ciągłymi atakami Czarciodźwiedziów. Dlatego stawiaj na nich flagę i wyznaczaj nagrodę (od 100 do 200).

Wybuduj Targ. Zamek drugiego poziomu przynosi co prawda dość spore zyski z podatków, ale Targ zapełni Twój skarbiec jeszcze szybciej. Po wybudowaniu Targu, od razu zacznij badania nad Eliksirami i Dniem Targowym. Z Dniem Targowym to trudna sprawa. Co prawda, przynosi spore zyski, lecz na jakiś czas uniemożliwia korzystanie z Targu. Mimo to polecam częste robienie Dnia Targowego. Nie zapomnij również o podnoszenia poziomu Targu. Zwiększysz jeszcze bardziej swoje zyski.

Teraz Twoim głównym zadaniem jest uzbieranie odpowiedniej ilości gotówki (ponad 3,5 tys.) oraz posiadanie dwunastu herosów. Posiadając jedno i drugie, dostajesz możliwość rozbudowy Zamku do trzeciego poziomu. Jeżeli w międzyczasie (czyli podczas zbierania kasy) zginie któryś z Twoich herosów, to od razu zwerbuj następnego. Po rozbudowie Zamku okaże się, że przed postawieniem Ośrodka Festynowego musisz zniszczyć Mroczne Zamczysko, aby otrzymać czary potrzebne do wysuszenia mokradeł pod budowę Ośrodka Festynowego. Znajdź Mroczne Zamczysko i postaw na nim flagę ataku oraz wyznacz nagrodę. Jak wysoką? To już zależy wyłącznie od zasobności Twego skarbca. Pamiętaj jedynie, że potrzebujesz także pieniędzy na wybudowanie Ośrodka Festynowego.

Po zniszczeniu Mrocznego Zamczyska nie pozostaje Ci nic innego jak uzbieranie odpowiedniej ilości złota i wybudowanie Ośrodka Festynowego.

Klątwa Czarnoksiężnika

Poziom: Początkujący
Cele: Aresztować złodzieja, który ukradł Czarnoksiężnikowi księgę zaklęć i oddać mu ją lub zabić Czarnoksiężnika.
Restrykcje: Na Twoich herosach ciąży klątwa, więc nie zachowują się oni tak jak zwykle
Budynki: Zamek (poziom 1).
Złoto: 15 000 sztuk

Jeden z Twoich poddanych zachował się bardzo nieładnie i ukradł pewnemu Czarnoksiężnikowi księgę zaklęć. Oczywiście postępek ten zdenerwował mocno Czarnoksiężnika, który rzucił na Ardanię klątwę głupoty i nie ma zamiaru jej zdjąć, dopóki złodziej nie zostanie złapany. Musisz wziąć sprawę w swoje ręce i złapać złodzieja lub zabić Czarnoksiężnika. Tę misję można rozegrać na dwa różne sposoby. Poniżej podaję oba.

Wariant pierwszy.

Rozpocznij od zbudowania koło Zamku Nory Gnomów. Zwerbuj gnoma, a on wybuduje dwie dodatkowe nory. W dalszej kolejności postaw trzy Gildie: Wojowników, Łotrzyków i Łowców. Wszystkie trzy muszą stanąć obok Zamku. Po ich wybudowaniu rozpocznij werbunek herosów z gildii oraz nor. Następnie wybuduj Kuźnię i jak najszybciej rozbuduj ją do trzeciego poziomu. Tak samo postąp z Gildią Łotrzyków, czyli rozbuduj ją do drugiego poziomu.

Zwerbowani herosi rozpoczną od razu wędrówkę po mapie i wyłapywanie Wandali, czyli potencjalnych złodziei. Każdego złapanego odprowadzają do Zamku na przesłuchanie. Odbywa się to w średnim tempie, bowiem od czasu do czasu działa klątwa głupoty. Heros jest wtedy przez krótką chwilę ogłupiały i niezdolny do jakichkolwiek reakcji (nad głową delikwenta na którego działa klątwa pojawiają się ptaszki). Po wyłapaniu i przesłuchaniu wszystkich Wandali dowiesz się, że złodziej księgi zaklęć ukrył się, a przy okazji nauczył się kilku czarów z księgi. Wyjawiają oni także miejsce jego pobytu.

Po chwili jesteś już w posiadaniu księgi i możesz ją zwrócić Czarnoksiężnikowi. Ale to nie koniec tego questa. Zły Czarodziej zażyczy sobie jeszcze, abyś wykonał jakiś "dobry czyn", którym będzie uwolnienie z rąk (łap?) grasującego w okolicy wilkołaka pewnej wieśniaczki. Nie pozostaje Ci zatem nic innego jak przeszukać całą mapę i zabić wszystkie wilkołaki. Po zabiciu ich nastąpi zdjęcie klątwy z Twoich poddanych i wszystko powróci do normy.

Wariant drugi.

Ten sposób jest trochę trudniejszy, jako że Twój wróg to potężny Czarnoksiężnik. Sporo wysiłku kosztowało mnie pokonanie go, więc odradzam ten wariant, ale jeżeli wolicie tak rozwiązać ten quest, to proszę bardzo. Wokół Zamku wybuduj Gildię Łotrzyków, Kuźnię, Targ, Oberżę i Gildię Wojowników. Pamiętaj, aby nie budować Nory Gnomów! To bardzo ważne. Zwerbuj czterech łotrzyków i rozbuduj Gildię do drugiego poziomu. Mając czterech herosów możesz rozbudować Zamek do drugiego poziomu. Uczyń to, a następnie zajmij się rozbudową do trzeciego poziomu Targu, co zapewni Ci dopływ złota. Identycznie postąp z Kuźnią.

W tym samym czasie Twoi łotrzykowie zaczną chodzić po mapie i wyłapywać Wandali. Łażą oni koło własnych domostw, na których postaw flagi ataku i wyznacz nagrodę w wysokości 300 sztuk złota. To zachęci herosów do atakowania domostw, a tym samym będzie rosło ich doświadczenie. Podobnie uczyń ze wszystkimi odkrytymi ruinami oraz legowiskami potworów.

Następne posunięcie jest trochę ryzykowne. Postaw dwa Dwory Elfów. Zwiększy to między innymi Twoje dochody z Targu, ale jednocześnie Elfy wybudują Elfi Zamtuz i Dom Hazardu, gdzie herosi będą tracili swoje złoto, które powinno wpływać do królewskiego skarbca. W sumie jednak wyjdziesz na swoje. Zwerbuj w Dworach Elfów kolejnych czterech herosów, by tym samym dojść w sumie do liczby dwunastu. Dysponując dwunastoma herosami możesz rozbudować Zamek do trzeciego poziomu. Nie powinieneś mieć teraz kłopotu ze złotem, ponieważ dzięki Elfom do Twego skarbca płynie całkiem spory strumień tego kruszcu. Wybuduj zatem kolejne dwa Dwory Elfów, a także Świątynię Lunorda, Królewskie Ogrody oraz Ośrodek Festiwalowy.

W Ośrodku Festiwalowym ustaw opcję ogólnego treningu, aby Twoi herosi doskonalili swoje umiejętności. W Świątyni Lunorda zwerbuj adeptów a w Dworach Elfów kolejnych herosów. Jeżeli do tej pory Twoi łowcy nie wykryli Gildii złego Czarnoksiężnika to rozstaw na mapie kilka flag eksploracyjnych. Po jej odnalezieniu postaw na niej flagę ataku i wyznacz nagrodę w wysokości 1000 - 1200 sztuk złota. To powinno sprawić, że wszyscy herosi zbiegną się i zaatakują kryjówkę Czarnoksiężnika. Wspomóż ich, rzucając zaklęcia. Pokonanie Czarnoksiężnika nie będzie jednak takie łatwe. Zginie wielu Twoich herosów. Każdego, który zginie zastępuj nowym herosem. Na Czarnoksiężniku również ustaw flagę ataku, tyle że wartości 2500 sztuk złota. Tak czy inaczej, wróg w końcu polegnie. Klątwa zostanie zdjęta i chociaż przez jakiś czas będzie jeszcze widać jej skutki, to jednak w Ardanii zapanuje spokój.

Zdrada Elfów

Poziom: Zaawansowany
Cele: Zebrać w trzydzieści dni 50 000 sztuk złota okupu lub zniszczyć Elfy w tym samym czasie
Restrykcje: w czasie tego questu nie możesz liczyć na pomoc żadnych Elfów.
Budynki: Zamek (poziom 1)
Złoto: 20 000 sztuk
Uwaga: misja ta jest ukryta. Aby móc ją wykonać musisz najpierw odbyć następujące questy: Na Ratunek Księciu, Zapomniane Krainy oraz Dzwon, Księga i Świeca

Zostajesz powiadomiony, że Twój syn został porwany przez Elfy. Zażądały one okupu w wysokości 50 000 sztuk złota. W przeciwnym razie go zamordują. Masz ponownie dwa wyjścia. Uzbierać okup lub odprawić wszystkie Elfy w Ardanii do Krainy Wiecznych Łowów. Osobiście jestem za tym, aby nie pertraktować z porywaczami, ale poniżej znajdziecie opis obu sposobów.

Wariant pierwszy.

Na pierwszy ogień weźmy trudniejszy sposób, czyli zebranie okupu. Startujesz z 20 000 sztuk złota i wydaje się, że uzbieranie okupu to nic trudnego. Ale tak nie jest. I to z dwóch powodów. Po pierwsze Elfy zachowują się bardzo agresywnie, atakując bez przerwy miasto. Po drugie, w tym queście nie możesz korzystać z tej rasy, a przecież przynosi ona spore wpływy. Rozpocznij więc od wybudowania Gildii Łowców i Targu. Obok Targu NATYCHMIAST postaw dwie Strażnice i jak najszybciej je rozbuduj, aby mogły strzelać i miały na stanie gwardzistę. Jednocześnie nie żałuj złota na rozbudowę Targu i werbowanie łowców. Powinni zacząć wędrować po Ardanii i znajdować skrzynki ze skarbami. Uważaj tylko, by werbować następnego, kiedy tylko któryś z łowców zginie. Taka sytuacja zdarza się dość często, gdyż, jak wspomniałem, Elfy są bardzo agresywne i atakują łowców.

W dalszej kolejności postaw Kuźnię i oczywiście ją rozbuduj, aby łowcy mogli się dobrze uzbroić. Następnie rozbuduj zamek i postaw Gildię Wojowników. Więcej poborców podatkowych, to szybsze ściąganie podatków. Targ zapewne przynosi Ci spore zyski, ale to ciągle za mało złota, a przede wszystkim za wolno idzie jego zbieranie. Najwyższy czas na trochę ryzykowne zagranie jakim jest wybudowanie jednego lub dwóch Składów Handlowych. Ryzykowne dlatego, że nie można mieć pewności, że Transporty Złota wysyłane ze Składu Handlowego będą docierać do miasta. Ja zaryzykowałem i się opłaciło. Tak się bowiem złożyło, że podczas tego questu Elfy miały swe siedziby po jednej stronie mapy i moje transporty bez żadnych przeszkód docierały.

Jeżeli udało Ci się opanować sytuację (to znaczy Elfy nie atakują miasta), to wszystko jest na dobrej drodze, aby quest zakończył się sukcesem. Wystarczy poczekać, aż skarbiec zapełni się złotem i przekazać okup porywaczom.

Wariant drugi.

Wydaje mi się, że zniszczenie Elfów jest o wiele łatwiejszym i przyjemniejszym zadaniem. Szczególnie, gdy dysponuje się tak sporą zawartością skarbca na starcie. Najważniejsze to szybko rozbudować Zamek, aby mieć możliwość werbowania Paladynów. Ale po kolei. Najpierw zbuduj Gildię Łotrzyków, Gildię Wojowników, Kuźnię, Targ i koło niego Strażnicę. W Gildiach rozpocznij werbunek, a resztę budowli ulepszaj w szybkim tempie. Kiedy tylko zwerbujesz czterech herosów (najlepiej, aby byli to łotrzykowie), rozbuduj Zamek do drugiego poziomu. Widząc tak rozbudowane miasto, Elfy zapuszczające się w jego okolice będą rezygnowały z ataków. Kolejnym Twoim posunięciem musi być postawienie obok Gildii Wojowników, Świątyni Daurosa oraz drugiej Gildii Wojowników. Po wybudowaniu Świątyni Daurosa możesz werbować Paladynów, a to praktycznie przesądza o losie Elfów. W obu Gildiach zwerbuj maksymalną liczbę Paladynów oraz mnichów (w Świątyni Daurosa) i wyrusz unicestwić Elfy. Przodem puść łotrzyków, by rozpoznali teren. W tym celu postaw na mapie kilka flag eksploracyjnych i wyznacz nagrodę 200 sztuk złota za każdą. Zwiadowcy znajdą cztery osady Elfów. Niszcz je po kolei, wyznaczając za każdą budowlę nagrodę 300 sztuk złota. Jedna z tych osad to Kryjówka Elfów, która ma 1000 punktów życia. Jej zniszczenie jest równoznaczne ze zniszczeniem zdradzieckich Elfów oraz uwolnieniem Twego syna.

Takim oto sposobem Twój syn powrócił na łono rodziny. Nowy dowódca straży zamkowej obiecał Ci, że drugi raz nie dojdzie do takiej sytuacji. Możesz odetchnąć.

Odeprzyj Goblińskie Hordy

Poziom: Zaawansowany
Cele: Zniszcz wszystkie osady goblinów.
Restrykcje: nie możesz budować Gildii Łowców
Budynki: Zamek (poziom 2), 2 Strażnice, Gildia Wojowników, Gildia Łowców i Oberża
Złoto: 15 000 sztuk

Zwiadowcy donoszą Ci zatrważające wieści. Oto do granic Ardanii nadciągają hordy dzikich goblinów. Możesz ich powstrzymać werbując szybko dużą armię herosów. W zasadzie cały czas się zastanawiam, dlaczego ta misja ma "zaawansowany" poziom trudności? Przecież jest to bodajże najłatwiejszy quest w całej grze. Za pierwszym podejściem pokonanie goblinów zajęło mi całe siedem dni. Co prawda, goblinów faktycznie są całe hordy, ale nic to. Cały quest opiera się na maniakalnym werbowaniu nowych herosów i budowaniu nowych Gildii. Jedynym niekorzystnym faktem dla Ciebie, jest położenie Oberży oraz Gildii Łowców. Obydwie leżą dość daleko od miasta i są narażone na atak w pierwszej kolejności. Mniejsza o Oberżę, ale w przypadku Gildii Łowców ma to duże znaczenie. Przecież nie możesz wybudować drugiej!

Zacznij od szybkiego rozbudowania Strażnic oraz werbunku łowców. Po ich zwerbowaniu ustaw na mapie kilka flag eksploracji i wyznacz nagrodę 100 sztuk złota. Łowcy wytropią tym samym siedliska goblinów. Na każdym znalezionym siedlisku ustawiaj flagę ataku z nagrodą 300 sztuk złota. Zanim jednak łowcy wykryją wszystkie siedliska, minie trochę czasu. Wykorzystaj to, aby wybudować Świątynię Daurosa a także drugą Gildię Wojowników. Wszystko to, oczywiście, by móc werbować Paladynów. Zacznij ich werbować w obu Gildiach i to praktycznie koniec questu. Paladyni bez problemów rozprawią się z goblinami. Co najwyżej możesz postawić jeszcze Gildię Łotrzyków, żeby skrócić czas pacyfikacji goblinów. Aha, i jeszcze jedno. Nie licz się za bardzo ze złotem. Co jakiś czas Twój skarbiec będzie wspomagany przez sąsiadów.

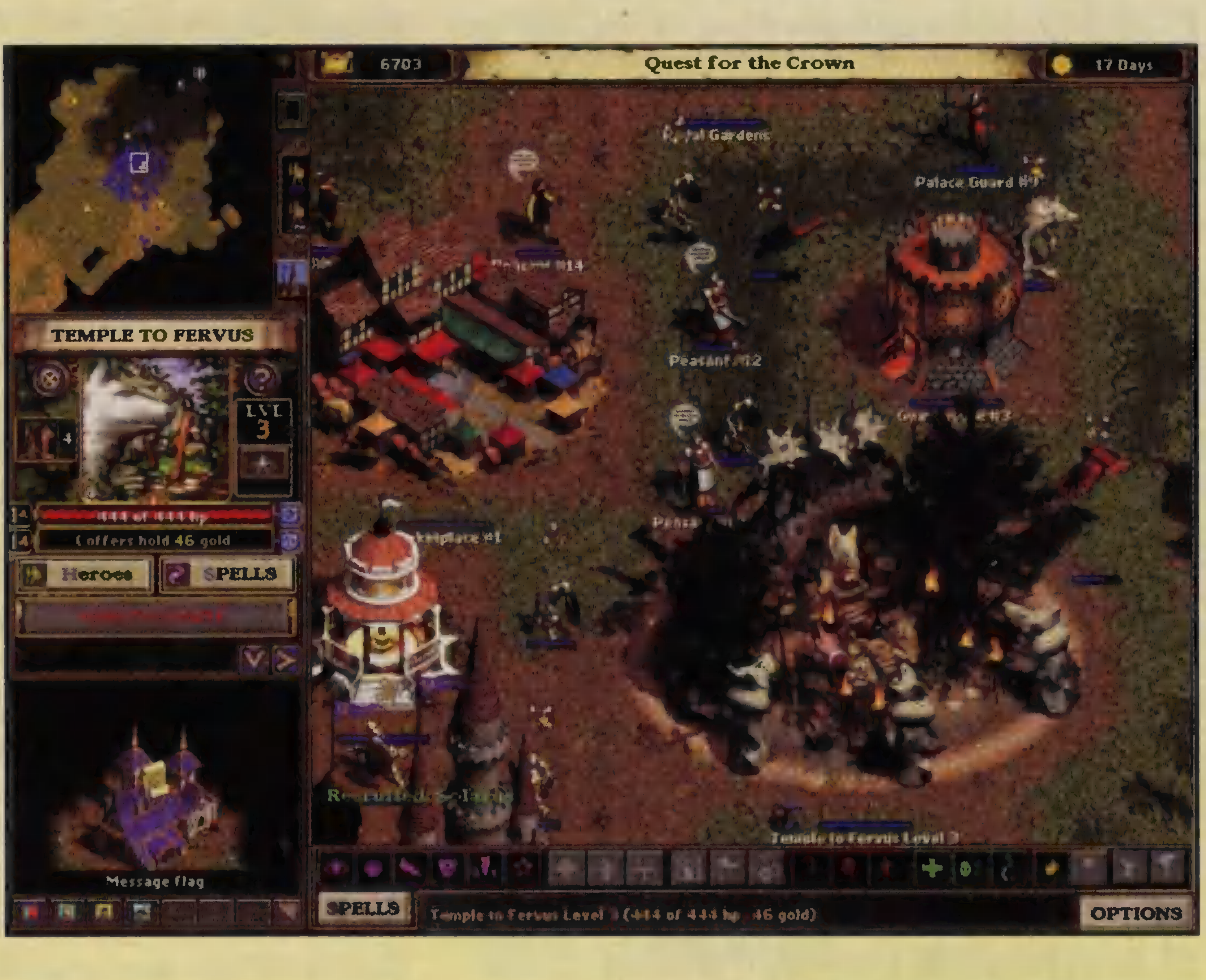
Tak oto rozprawiłeś się z hordami goblinów. Na drugi raz chyba zrezygnują z planów podbicia Ardanii i skoncentrują się na innej krainie.

Na Ratunek Porwanym

Poziom: Zaawansowany
Cele: Zniszcz cztery kopalnie i tym samym uwolnij pracujących w nich niewolników. Zabij trójgłową bestię o imieniu Url-Shekk
Restrykcje: brak
Budynki: Zamek (poziom 1), Gildia Łotrzyków i Nora Gnomów.
Złoto: 8 000 sztuk

Jakaś tajemnicza bestia porywa Twoich poddanych i według plotek zmusza ich do niewolniczej pracy. W mieście zaczynają się pierwsze objawy paniki. Musisz działać. Spróbuj uwolnić porwanych i zabić bestię.

Kolejny niezbyt trudny quest. Zacznij go od zwerbowania dwóch lub trzech gnomów. Są doskonałymi budowniczymi, więc wznoszenie kolejnych budynków będzie szło szybciej. Postaw Targ i jak najszybciej rozbuduj go do trzeciego poziomu. Zaczynasz z małą ilością złota, a bez niego przecież nie zwerbujesz herosów. Podczas rozbudowy Targu zwerbuj dwóch łotrzyków i postaw na mapie kilka flag eksploracyjnych. Pazerni łotrzykowie zabawią się w zwiadowców. Oprócz wpływów z Targu, co jakiś czas Twój skarbiec jest zasilany przez władców sąsiednich krain, którzy także są ciekawi losu swoich poddanych. Dodatkowe pieniądze wykorzystaj do zbudowania Kuźni i rozbudowania jej do trzeciego poziomu oraz zwerbuj dwóch kolejnych łotrzyków. Według moich obliczeń powinieneś mieć już czterech herosów, więc proponuję Ci rozbudować Zamek do drugiego poziomu. Poczekaj przez chwilę, aż uzbiera Ci się pokaźna suma i wybuduj Świątynię Daurosa (musisz ją rozbudować do trzeciego poziomu!!!), Gildię Łowców i dwie Gildie Wojowników. Teraz musisz okazać się cierpliwym władcą i spokojnie zbierać każdą sztukę złota. Co z nim masz zrobić? Oczywiście werbować moich ulubionych Paladynów, a następnie mnichów i łowców. Dysponując łowcami wypraw ich w poszukiwanie kopalń i uwięzionych poddanych. Na każdej z nich ustaw flagę ataku z nagrodą wysokości 300 sztuk złota. Kopalnie są całkiem nieźle strzeżone przez Żółciopluwacze, Minotaury i inne potwory, ale Paladyni oraz mnisi poradzą sobie bez problemu. Po zniszczeniu kopalni przyjdzie czas na rozprawienie się z trójgłową bestią.



Url-Shekk pojawi się niespodziewanie. Kawał z niego potwora. Ma 255 punktów życia i zieje ogniem. Jeżeli jednak zastosowałeś się do mojej rady i rozbudowałeś Świątynię Daurosa do trzeciego poziomu, to zabicie Url-Shekk będzie formalnością. Postaw na nim flagę ataku z nagrodą 1000 sztuk złota. Kiedy Twoi herosi zaatakują bestię, rzuć na niego czar Petryfikacji. Potwór na jakiś czas zamieni się w kamień, a herosi spokojnie będą go punktować. Powtarzaj ten manewr do skutku, aż Url-Shekk padnie martwy.

Śmierć bestii na zawsze zakończy gehennę wziętych do niewoli podanych. Powrócą do swych domów, a Url-Shekk miał zakończyć jako wypchana kukła w Twojej sali tronowej. Niestety, jego ścierwo zgniło, zanim zostało wypchane.

Wyprawa Po Koronę Sydriana

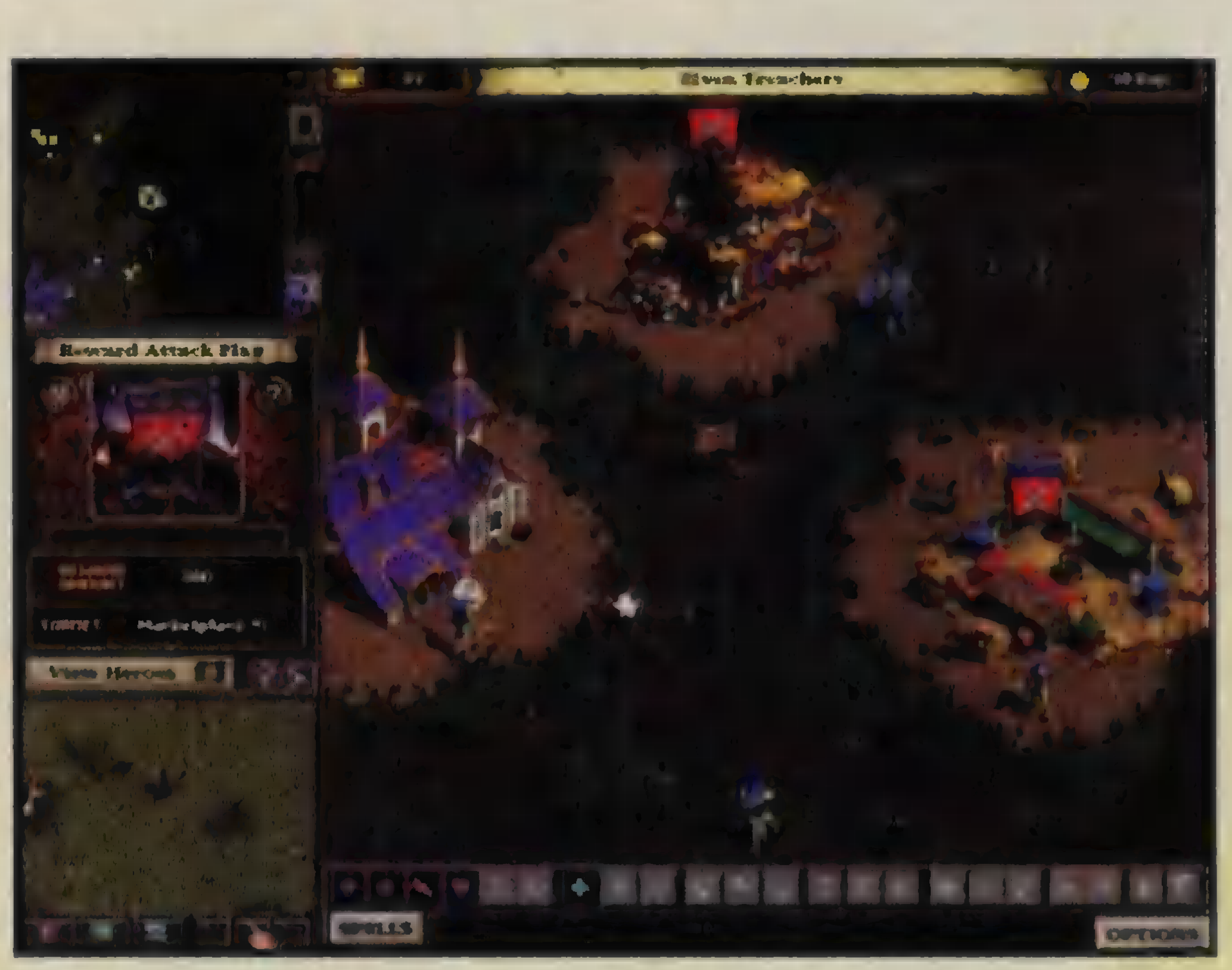
Poziom: Zaawansowany
Cele: Znajdź i zniszcz kryjówkę Zła, w której ukryta jest korona Sydriana
Restrykcje: brak
Budynki: Zamek (poziom 2), Gildia Łotrzyków, Gildia Wojowników, Kuźnia (poziom 1), Gildia Łowców, Gildia Czarodziejów (poziom 2) i dwie Wieże Czarodziejów
Złoto: 25 000 sztuk

Zwiadowcy donieśli Ci, że odkryli kryjówkę Zła, w której została ukryta korona Sydriana. Symbol władzy Twoich przodków. Kryjówka mieści się w fortecy na pograniczu. Wypadałoby odzyskać koronę przodków. Tym bardziej, że ostatnie najazdy potworów źle wpłynęły na morale podanych. Taki czyn bez wątpienia podniósłby mieszkańców Ardanii na duchu.

Kiedy pierwszy raz rozpocząłem ten quest, nie bardzo wiedziałem, za co się złapać i przegrałem sromotnie. Dlaczego? Ponieważ od razu miasto zostaje zaatakowane przez dużą hordę Minotaurów. Zanim zdążyłem zareagować, większość moich budynków legło w gruzach. Dlatego kiedy rozpoczniesz quest, musisz rozbudować swoją Gildię Czarodziejów do trzeciego poziomu i zaczaruj obie Wieże Czarodziejów. Zdobędziesz tym samym możliwość korzystania z czaru Burza. Rzuć kilka razy czar Burza na Minotaurów. I po kłopocie, choć będzie Cię to sporo kosztować.

Następnie wybuduj Świątynię Daurosa, aby móc werbować Paladynów i mnichów. Zacznij to robić, a jednocześnie rozbuduj do trzeciego poziomu Kuźnię oraz postaw Targ i także go rozwiń. Minotaury sporadycznie będą nadal atakowały, ale mając mnichów i Paladynów bez żadnych kłopotów odeprzesz napastników. Zwerbuj łowców i wyznacz na mapie miejsca do których mają odbyć zwiady. Jak zawsze, za dotarcie do flagi wyznacz nagrodę rzędu 200 - 300 sztuk złota. Łowcy niedaleko miasta powinni odkryć siedziby Elfów. Dworów Elfów jest kilka i ich mieszkańcy z radością dołączą się do Ciebie. Jest to o tyle korzystne, że Elfy są równie dobrymi zwiadowcami jak łowcy.

Zwiadowcy odkryją na mapie cztery siedliska Zła. Trzy z nich są zamkami znanymi już Ci z poprzednich misji (Mroczny Zamek, Zamek Zła i Opuszczona Oberża), a czwarte siedlisko, otoczone znakami runicznymi, to Miejsce Położenia Korony. Najpierw zniszcz zamki. Myślę, że nagroda w wysokości 500 sztuk złota za każdy jest wystarczająca, aby herosi je zniszczyli. Natomiast za zniszczenie Miejsca Położenia Korony daj nagrodę 1000 sztuk złota. Odzyskanie korony Sydriana potrwa troszkę, bowiem MPK ma aż 1000 punktów życia. Kiedy forteca legnie w gruzach, odzyskasz artefakt.



Tak więc, udało Ci się odzyskać koronę Sydriana. Wkrótce zostanie odnowiona i wystawiona przy bramie zamkowej, aby Twój lud mógł ją podziwiać.

Wyprawa Po Święty Puchar

Poziom: Zaawansowany
Cele: W ciągu trzydziestu dni musisz zdobyć Święty Puchar, bo w przeciwnym razie umrzesz
Restrykcje: Po jakimś czasie kryjówki potworów odradzają się
Budynki: Zamek (poziom 1), Targ (poziom 1), Świątynia Daurosa, Ośrodek Festynowy, dwa Składy Handlowe
Złoto: 5 000 sztuk

Zapadłeś na jakąś dziwną chorobę. Podupadłeś na zdrowiu, a znane medykom leki nie działają. Choroba najwyraźniej ma podłoże w czarnej magii. Twoi poddani szukają jej źródła i skutecznego leku. Jeden z nich, Czarodziej Rezzenthell znalazł chyba sposób na pokonanie choroby. Istnieje pewien artefakt, Święty Puchar, który posiada niezwykłą moc uzdrawiania. Jest on ukryty gdzieś na tereni Ardanii. Musisz wysłać swoich poddanych, aby go odnaleźli, zanim nie będzie za późno. Mają na to trzydzieści dni...

Po rozpoczęciu tego questa przeraziłem się. Jak mam cokolwiek zrobić, mając zaledwie 5000 sztuk złota? Po chwili jednak opanowałem się i przystąpiłem do rozsądnej rozbudowy miasta. Zresztą, jak się szybko okazało, nie jest tak źle. Składy Handlowe nie są wcale daleko położone od miasta, a transporty ze złotem regularnie do niego docierają. Doszło nawet do takiej sytuacji, że nie miałem na co wydawać złota. Niemniej jednak na początku są lekkie kłopoty ze złotem i często usłyszysz komunikat: "Panie, królewski skarbiec jest prawie pusty".

Najpierw zacznij rozbudowywać Targ oraz postaw Gildię Wojowników. Masz Świątynię Daurosa, więc możesz zacząć werbować Paladynów i mnichów. Kiedy tylko uzbierasz trochę złota, uruchom Ośrodek Festiwalowy oraz wybuduj Gildię Łowców i Kuźnię (nie zapomnij ją rozbudować!). Roześlij łowców po mapie i czekaj na przypływ złota do skarbca. Wkrótce powinieneś uzbierać całkiem pokaźną sumkę, więc rozbuduj Świątynię Daurosa do trzeciego poziomu (przyda Ci się czar Patryfikacji) oraz wybuduj drugą Gildię Wojowników i Gildię Łotrzyków. Oczywiście zwerbuj Paladynów i łotrzyków. Postaw także ze dwie Strażnice. Wprawdzie ataki potworów nie są zbyt częsta i groźne (dysponując Paladynami nic nie jest groźne), ale nie zawadzi chronić Targ i kilka innych newralgicznych budowli.

Na mapie znajdziesz kilka zamków i legowisk potworów. Nie ma zbytniego sensu ich niszczyć, gdyż po pewnym czasie i tak powrócą na swoje miejsce. Lepiej jest zatem skoncentrować się na poszukiwaniach Świętego Pucharu. Znajduje się on w miejscu nazwanym Miejsce Z Ukrytym Pucharem (co za oryginalność). Jest on pilnowany przez bestię zwaną Rrongol Myśliwy. To drapieżnik z upodobaniem polujący na herosów. Na Miejscu Z Ukrytym Pucharem ustaw flagę ataku o wysokości 1500 sztuk złota, a za Rrongola wyznacz nagrodę jakiś 500 - 800 sztuk. Potwór jest bardzo silny i ma 240 punktów życia, a w dodatku potrafi się regenerować. Dlatego jest Ci potrzebny czar Petryfikacji. Rzucaj go ciągle na niego, a Paladyni bez problemu się z nim rozprawią. Po zabiciu Rrongola zabierz się za Puchar. Kryjówka ma 1000 punktów życia, więc potrwa to chwilkę. Wkrótce jednak staniesz się właścicielem Świętego Pucharu.

Święty Puchar znalazł się w Twoich rękach. Wychyliłeś jego zawartość i już po chwili choroba zaczęła ustępować. Znów jesteś zdrów i możesz kierować królestwem Ardanii.

Wyprawa Po Magiczny Pierścień

Poziom: Zaawansowany
Cele: Odnaleźć Pierścień Uzdrowienia
Restrykcje: brak
Budynki: Zamek (poziom 1), Świątynia Helii
Złoto: 10 000 sztuk

Epidemia zarazy opanowała Ardanię. Śmierć kosi Twoich poddanych, a medycy nie mogą nic na to poradzić. Jedynie potężny czarodziej Rezzenthell wie jak powstrzymać zarazę. Można to zrobić dzięki Pierścieniowi Uzdrowienia, który jest ukryty gdzieś w Twoim królestwie. Musisz go szybko odnaleźć albo Ty i Twoi poddani umrzecie.

Największym Twoim problemem będzie kasa oraz sąsiednie królestwo. Zacznij zatem od wybudowania Targu oraz Gildii Łowców. Rozbuduj jak najszybciej Targ i zwerbuj czterech łowców. Możesz również kupić dwie Solarie w Świątyni Helii, chociaż nie jest to konieczne. Zapewne w tym momencie zabraknie już Ci złota. Poczekaj cierpliwie. Musisz rozbudować Zamek do drugiego poziomu, a to przecież sporo kosztuje. Na szczęście nie musisz się przejmować potworami, gdyż nie są one liczne. Po rozbudowie Zamku postaw Świątynię Daurosa. Co by nie mówić, Pladyni są najlepsi i warto ich mieć. Kiedy Świątynia Daurosa (rozbudują ją potem, gdy będziesz miał złoto!) zostanie wybudowana, spotka Cię niespodzianka. Od sąsiedniego królestwa otrzymasz złoto! Jest to o tyle zaskakujące, że właśnie te królestwo jest Twoim przeciwnikiem. Oni też szukają Pierścienia Uzdrowienia. Kto pierwszy ten lepszy. Jeżeli Tobie uda się odnaleźć artefakt, to Twój lud ozdrowieje. Jeśli zdobędzie go sąsiednie królestwo...

Wykorzystaj zatem niespodziewany dopływ złota to zwerbowania czterech Paladynów oraz wybudowania drugiej Gildii Łowców. Zaraz też zaznacz na mapie kilka miejsc, które powinni odkryć łowcy. Jednak nie ma co ukrywać, że wiele zależy od szczęścia. Jeśli pierwszy odkryłeś Miejsce Z Ukrytym Pierścieniem to rewelacja. Postaw na nim flagę ataku z nagrodą 1000 sztuk złota i zapisz grę. Być może będziesz musiał wgrać grę kilka razy, bowiem od tego momentu quest zamienia się w zwykłą loterię. Przede wszystkim miejsce ukrycia artefaktu jest dobrze chronione przez meduzy oraz kilka Czarcich Drzew. Ale od czego masz Paladynów? Rozprawią się z nimi, chociaż potrwa to kilka ładnych minut. Gorzej, że gdy zaczniesz niszczyć Miejsce Z Ukrytym Pierścieniem dołączą do jego niszczenia herosi sąsiedniego królestwa. Powinieneś ich przegonić lub zabić. Zaznacz ich flagami ataku i daj nagrodę 100 sztuk złota. Nie ciesz się jeszcze, najtrudniejsze przed Tobą. Po zniszczeniu Miejsca Z Ukrytym Pierścieniem pojawią się trzy Czarne Upiory. Bardzo trudny to przeciwnik. Nie dość, że silny, to również rzucający czary. Jeżeli jednak wcześniej zbierałeś każdą sztukę złota i rozbudowałeś Świątynię Daurosa, to nie jest źle. Rzuć na Czarne Upiory czar Petryfikacji. Nie musisz bowiem z nimi walczyć. Musisz podnieść artefakt i przenieść go do miejsca, które pojawi się na mapie. Zatem w zupełności wystarczy jeżeli unieruchomisz na jakiś czas Czarne Upiory. Doniesienie Pierścienia Uzdrowienia na wyznaczone miejsce zakończy quest, ale, jak pisałem, musisz mieć bardzo dużo szczęścia.

Pierścień Uzdrowienia ma zaiste potężną moc uzdrawiania. Po dostarczeniu tego artefaktu do miasta Twoi poddani szybko ozdrowieli. Ponownie zawdzięczają życie swemu władcy!

Układ z Demonem

Poziom: Zaawansowany
Cele: Zbierz w ciągu 40 dni 100 000 sztuk złota.
Restrykcje: brak
Budynki: Zamek (poziom 1), Świątynia Krypty, Kuźnia (poziom 1), Oberża, Strażnica (poziom 1), Gildia Wojowników, Gildia Czarodziejów (poziom 1), Dom Hazardu.
Złoto: 8 500 sztuk

W Zamku pojawił się demon, który zażądał od Ciebie wypełnienia umowy, jaką zawarła z nim Twoja matka. Oczywiście nie stać Cię na spełnienie jego żądania. Nie masz tyle złota. Demon odchodzi, ale zapowiada, że musisz w przeciągu 40 dni uzbierać 100 000 sztuk złota! Inaczej czekają Ardanię poważne kłopoty.

44436
The Dark Forest
Days
Resistance Poor (25)
Dodge Terrible (5)
Defense Terrible (15)
Blacksmith Level 3
Ignitia Skyglow
SPELLS
OPTIONS

Na pierwszy rzut oka wydawało mi się, że misja jest niewykonalna. Przecież z trudem zebrałem 50 000 sztuk złota dla zbuntowanych Elfów, a jak, prawie w tym samym czasie, zebrać dwa razy tyle? W dodatku Twoje budowle są rozdzielone. W jednym miejscu jest Zamek, Gildia Czarodziejów, Świątynia Krypty i Dom Hazardu. W drugim miejscu stoi samotnie Gildia Wojowników, a w trzecim Oberża, Kuźnia i Strażnica. Jednak metodą prób i błędów udało mi się ukończyć ten quest w ciągu trzydziestu dni.

Na początek zwerbuj cztery kapłanki (są tańsze od wojowników). Zanim to nastąpi, zbuduj, a następnie rozbuduj Targ. Dysponując czterema herosami rozbuduj Zamek do drugiego poziomu. Rozbudowa ta pozwoli Ci na postawienie Dworu Elfów. Uczyń to i zwerbuj dwóch Elfów. Elfy podwajają zyski Targu, więc przynajmniej w Twoim skarbcu przestanie świecić pustką.

Następnie kliknij na poborcach podatkowych i wyznacz obu minimalny podatek na 500 sztuk złota. Ich praca dzięki temu stanie się bardziej wydajna. W tym czasie jesteś stale narażony na ataki potworów, a zwłaszcza trolli i wilkołaków. Atakują one z upodobaniem Targ, ale kapłanki wespół z Elfami i swoją armią umarlaków poradzą sobie. Kiedy tylko uzbierasz wystarczającą kwotę, postaw drugi Dwór Elfów i zwerbuj tam kolejnych herosów.

Kolejnym Twoim ruchem musi być zwerbowanie czterech wojowników w Gildii Wojowników. Po tej czynności zbuduj drugi Targ, a następnie rozbuduj go do trzeciego poziomu, później postaw trzeci Dwór Elfów (nie zapomnij zwerbować do niego herosów). Od tego momentu do Twojego skarbca popłynie szeroki strumień złota! W zasadzie Twoja rola ograniczy się teraz do obserwacji sytuacji na ekranie monitora, ale zanim to nastąpi, musisz rozbudować do trzeciego poziomu Kuźnię oraz do drugiego Strażnicę i postawić przy samej Kuźni drugą Strażnicę. Potem już tylko patrz i podziwiaj. Wszystko teraz zależy od szybkości i skuteczności Twoich poborców podatkowych oraz od herosów, którzy zajmą się tępieniem potworów. Na mapie jest kilka siedlisk potworów oraz cztery Gildie Łotrzyków, którzy bynajmniej nie żyją z Twoimi poddanymi w zgodzie. Nie opłaca się jednak na nich ustawiać flagi ataku. Co najwyżej w wysokości 100 sztuk złota. Uzbieranie sumy jakiej zażądał demon potrwa dłuższą chwilę, więc możesz skoczyć do kuchni zrobić sobie kanapki. W końcu jest to ostatni quest na poziomie Zaawansowanym i za chwilę zaczniesz się zmagać z największymi problemami Ardanii.

Demon odebrał należne mu złoto i zniknął... Pozostał po nim tylko niemiły zapach i nadzieja, że więcej się już nie pojawi.

Sfera Mocy Brashnarda

Poziom: Ekspert
Cele: Zdobądź siedem kawałków Sfery Mocy Brasharda.
Restrykcje: brak
Budynki: Zamek (poziom 1), dwie Świątynie Krolma.
Złoto: 20 000 sztuk

Przed Tobą bardzo ambitne zadanie. Postanowiłeś zdobyć potężny artefakt zwany Sferą Mocy Brasharda. Jak głosi legenda został on rozbity na siedem części i ukryty w siedmiu zakątkach Ardanii. Wielu już próbowało go odnaleźć i skompletować, ale nikt ze śmiałków nie przeżył tych poszukiwań. Ale dla Ciebie i Twojego zastępu herosów to chyba odpowiednie wyzwanie.

Pierwszy quest, który sprawia prawdziwe kłopoty. Praktycznie przez cały czas miasto jest atakowane przez najróżniejsze potwory. Minotaury, Smoki, Zombie, Żółcioplwacze, Kamienne Golemy i Wilkołaki to tylko część atrakcji jakie na Ciebie czekają. Owszem, pomiędzy kolejnymi falami atakujących potworów zdarzają się czasami krótkie przerwy, ale nie dość krótkie, aby np. zająć się poszukiwaniem części Sfery Mocy Brasharda. Jakby tego było mało, to jeszcze nie można wybudować Świątyni Daurosa, a co za tym idzie werbować Paladynów.

Od razu po rozpoczęciu questu zwerbuj z obu Świątyń Krolma herosów, bowiem za moment nastąpi pierwszy atak. Barbarzyńcy nie są zbyt silni i będą padać jak muchy. Na miejsce każdego poległego werbuj następnego. Jednocześnie nie zapomnij o budowaniu. Najpierw rozbuduj do drugiego poziomu Zamek oraz postaw Kuźnię, Gildię Wojowników, Gildię Łotrzyków i Targ. Kuźnię oraz targ rozbuduj jak najszybciej do trzeciego poziomu. Po tej operacji skarbiec zapewne zaświeci pustką.

Musisz jednak werbować stale nowych herosów. Targ przynosi zyski, ale na początku nie są one aż tak duże, aby zaspokoić potrzeby. Pewnym wyjściem z tej sytuacji jest skorzystanie z opcji Wymuszenie w Gildii Łotrzyków. Powinieneś w miarę szybko wybudować kilka Strażnic i je rozbudować. Niewiele to kosztuje, a zawsze to jakaś ochrona przed atakami potworów.

Jeżeli uda Ci się uzbierać troszkę złota, postaw Osadę Krasnoludów. Krasnoludy bardzo dobrze walczą wręcz, więc będą pełniły funkcję zastępczą z racji braku Paladynów. W miarę możliwości werbuj krasnoludy, a jednocześnie nie zapomnij co tak właściwie jest celem questu. Wiem, że to trudne bronić się i jednocześnie szukać artefaktu (szczególnie gdy skarbiec jest pusty), ale ustaw kilka flag eksploracyjnych na mapie. Łotrzykowie odkrywać będą miejsca zwane Sferą Brasharda, gdzie ukryte są części artefaktu. Miejsca te są nieźle pilnowane, ale za to nie mają dużo punktów życia (200). Szybko zatem je zniszczysz, aczkolwiek muszę Cię ostrzec. Po zniszczeniu Sfery Brasharda pojawią się na tym miejscu hordy potworów, które najpierw zaatakują Twoich herosów, a następnie ruszą na miasto. Bądź zatem przygotowany na szybką rekrutację następnych herosów w miejsce poległych (o ile Cię stać). Aha, z tego samego też powodu atakuj tylko jedną Sferę Brasharda w tym samym czasie. Ja nierozważnie zaatakowałem dwie Sfery jednocześnie i miałem olbrzymi kłopot z powstrzymaniem dwóch hord potworów. Pomiędzy niszczeniem Sfer wybuduj drugie Gildie Wojowników i Łotrzyków. Co będziesz sobie żałował złota? Mając więcej herosów szybciej zakończysz quest.

A więc wszystkie siedem części Sfery Mocy Brasharda trafiło do Ciebie. Po połączeniu ich najbliższą okolicę rozświetliło jasnoniebieskie światło, a wszyscy chorzy ludzie zostali uzdrowieni. Zaiste, moc tego artefaktu jest olbrzymia!

Zemsta Królowej Nieumarłych

Poziom: Ekspert

Cele: Znajdź i zniszcz Królową Nieumarłych.

Restrykcje: nie możesz wybudować Świątyni Krypty, Kuźni, Osady Krasnoludów, Oberży i Gildii Łotrzyków.

Budynki: Zamek (poziom 1), dwie Świątynie Agreli (poziom 1).

Złoto: 15 000 sztuk

Ponownie Ardania ma poważne kłopoty. Królowa Nieumarłych postanowiła raz na zawsze rozprawić się z Tobą i Twoimi herosami. Musisz stawić jej czoła.

Na pierwszy rzut oka nie wygląda to ciekawie z racji tego, że nie można wybudować kilku ważnych budowli. Nie martw się jednak na zapas. Wkrótce się bowiem okaże, iż na mapie są dwie osady, których mieszkańcy z radością zostaną Twoimi podwładnymi. W osadach tych są prawie wszystkie budowle jakich nie możesz budować. W pierwszej osadzie jest Oberża, Gildia Łotrzyków oraz Kuźnia, a w drugiej Oberża, Wieża Miotająca i Osada Krasnoludów. Gdzieś samotnie stoi też Gildia Wojowników.

Niemniej jednak na początku musisz sobie jakoś radzić z tym co masz. Na początek zwerbuj cztery uzdrowicielki oraz wybuduj Targ. Dysponując czterema uzdrowicielkami powinieneś rozbudować Zamek do drugiego poziomu, a Targ do trzeciego. Po rozbudowie Zamku postaw Świątynię Daurosa oraz Gildię Wojowników. Następnie zacznij rekrutację Paladynów. Mniej więcej w tym czasie powinny zacząć się pojawiać pierwsze umarlaki, a konkretnie Szkieletory i Wampiry. Paladyni rozprawią się z nimi błyskawicznie.

Wędrujące po okolicy uzdrowicielki wkrótce znajdą pierwszą osadę. W Gildii Łotrzyków zwerbuj czterech herosów, a Kuźnię jak najszybciej rozbuduj do trzeciego poziomu. Ustaw teraz na mapie kilka flag eksploracyjnych do których mają dotrzeć pazerni na złoto łotrzykowie. Koło Kuźni postaw jedną lub dwie Strażnice (rozbuduj je!), aby ochraniały tą ważną budowlę. Po tym posunięciu czas najwyższy na wybudowanie drugiej Gildii Wojowników i zwerbowanie kolejnych czterech Paladynów. W przypadku, gdy Cię na to nie stać, użyj w Gildii Łotrzyków opcji Wymuszenie.

Jeżeli postąpiłeś zgodnie z moją radą i masz ośmiu Paladynów, to poradzisz sobie z falą Szkieletorów i Wampirów, która za chwilę nadciągnie. Odeprzyj je i skup się na tym co znalazły Twoi zwiadowcy. Na pewno odnaleźli drugą osadę oraz Gildię Wojowników. Warto to wykorzystać. Uzbieraj złoto i zwerbuj Paladynów oraz krasnoludów. Zwiadowcy odkryją również kilka siedlisk potworów m.in. Ruiny Oberży, Ruiny Ołtarza etc. Zaznacz je flagami ataku z nagrodą 300 sztuk złota. Po jakimś czasie odnajdziesz Siedzibę Królowej Nieumarłych. Zanim ją jednak zaatakujesz, powinieneś rozbudować Świątynię Daurosa do trzeciego poziomu, abyś mógł rzucać czar Patryfikacji. Kiedy rozbudowa Świątyni Daurosa zakończy się, ustaw na Siedzibie Królowej Nieumarłych flagę ataku i wyznacz nagrodę - 800 sztuk złota. Forteca ma 1000 punktów życia, zatem trochę czasu minie, zanim uda Ci się ją zniszczyć. Gdy już jednak legnie w gruzach na wolność wydostanie się Królowa Nieumarłych. Ponieważ jest bardzo groźna potraktuj ją Patryfikacją. Teraz Twoi herosi bez problemu ją pokonają.

To była bardzo krwawa bitwa. Wszyscy Twoi herosi spisali się znakomicie walcząc do upadłego i potężna Królowa Nieumarłych poległa. Znowu udowodniłeś, że potrafisz poprowadzić swoje wojska do zwycięstwa.

Mroczny Las

Poziom: Ekspert

Cele: Wylecz swoich poddanych z choroby oraz zniszcz Króla Czarownic, który mieszka w wieży.

Restrykcje: brak

Budynki: Zamek (poziom 1), Gildia Wojowników.

Złoto: 10 000 sztuk

Na Ardanię ponownie została rzucona klątwa, przez którą Twoi poddani zachorowali na jakąś tajemniczą dolegliwość. Tylko jeden z herosów ma dość siły, aby wyruszyć na poszukiwania lekarstwa. Los całego królestwa spoczywa w jego rękach.

Dziwna, a zarazem ciężka misja. Przynajmniej ja miałem z nią kłopot, dopóki nie poszedłem po rozum do głowy. Quest jest o tyle dziwny, że bez przeszkód możesz budować miasto, gdyż ataki potworów są sporadyczne. Niemniej jednak musisz pokonać Króla Czarownic, a tym samym wejść na jego terytorium. I tu zaczynają się kłopoty, bowiem jest ono znakomicie pilnowane przez armię Króla Czarownic i wdarcie się na to terytorium graniczy z cudem. Przynajmniej do czasu...

Sytuacja początkowa przypomina quest Zemsta Królowej Nieumarłych. Podobnie jak tam, zaczynasz z bardzo szczupłymi siłami, ale gdzieś w pobliżu miasta znajduje się osada, której mieszkańcy zasilą szeregi Twoich poddanych. Na początek zwerbuj czterech wojowników i wybuduj Targ oraz Kuźnię. Obydwie budowle jak najszybciej rozbuduj do trzeciego poziomu. Po zwerbowaniu wojowników musisz odnaleźć osadę. Ustaw na mapie kilka flag eksploracyjnych (200 sztuk złota), ale niezbyt daleko od miasta. Wojownicy to, niestety, nie łotrzykowie lub łowcy. Nie lubią zapuszczać się na nieznane tereny i nawet nagroda nie jest w stanie ich do tego zachęcić. Pisząc osada chyba trochę przesadziłem, bo wojownicy znajdą stojącą samotnie Świątynię Fervusa (nie powiem, abym się ucieszył. Nie będę mógł postawić Świątyni Daurosa i werbować Paladynów!).

Obok Świątyni Fervusa wybuduj Skład Handlowy i przeprowadź w nim badania nad eliksirami. Mniej więcej w tym czasie w Twoim mieście zjawi się zabłąkany łowca. Opowie on o tajemniczym, pełnym niebezpieczeństw lesie, ale co ważniejsze, od jego przybycia masz możliwość wybudowania Gildii Łowców. Uczyń tak i zwerbuj herosów. Zbuduj także Gildię Łotrzyków i wyślij ich razem z łowcami na zwiady. Odkryją oni jeszcze dwie osady ze Składami Handlowymi. To wraz ze stosowaniem opcji Wymuszenia w Gildii Łotrzyków zapewni Ci gwałtowny dopływ złota do skarbca. I bardzo dobrze, bo musisz rozbudować swoje miasto. Nie pchaj się na razie na terytorium Króla Czarownic, tylko spokojnie buduj. Wiem, że wymaga to cierpliwości, ale inaczej nie da rady. Siedziby Twojego wroga pilnują Olbrzymie Pająki, Czarcie Drzewa, Czarciodźwiedzie i tym podobne potwory. Jest ich naprawdę dużo.

Postąp zatem zgodnie z moimi wskazówkami. Rozbuduj Zamek do trzeciego poziomu, wybuduj dwie kolejne Gildie Wojowników, dwie Osady Krasnoludów, dwa Targi, Gildię Czarodziejów (rozbuduj ją do trzeciego poziomu), Bibliotekę (również ją rozbuduj do trzeciego poziomu), Świątynię Lunorda oraz Gildię Łotrzyków i Łowców. Ze wszystkich Gildii zwerbuj herosów, przy czym z Gildii Wojowników weź wojowników niezgody, a nie normalnych wojowników. Skąd na to wszystko wziąć złoto? Nie martw się. Trzy Targi oraz wymuszenia przynoszą olbrzymie zyski. Złota Ci nie zabraknie.

Atak na Wieżę Króla Czarownic odłóż jeszcze na chwilę. Bez czarów wiele nie zdziałasz. Szkoda herosów, którzy bez wątpienia polegliby w walce z potworami. W zasięgu Gildii Czarodziejów w kierunku Mrocznego Lasu postaw Wieżę Czarodziejów. Potem kolejną jeszcze bliżej siedziby Króla Czarownic i następną jeszcze bliżej... aż w końcu któraś z Wież stanie dostatecznie blisko siedziby wroga, abyś mógł rzucać czary. Teraz możesz przystąpić do frontalnego ataku. Zaczaruj swoje Wieże, ustaw na Wieży Króla Czarownic flagę ataku z nagrodą 1200 sztuk złota. Wspomóż atakujących herosów rzucając czar Burza. Walka z Czarcimi Drzewami oraz Gigantycznymi Pająkami długo nie potrwa. Czar Burza to bardzo skuteczna broń. Wieża Króla Czarownic ma 1000 punktów życia, ale zniszczenie jej z taką ilością herosów jaką dysponujesz nie zajmie Ci dużo czasu. Gorzej sprawa przedstawia się z samym Królem Czarownic. Jest bardzo silny i zna wiele czarów ofensywnych i defensywnych oraz potrafi się teleportować. Wyznacz za jego głowę nagrodę 2000 sztuk złota i czekaj cierpliwie aż herosi go dopadną. Od czasu do czasu, gdy znajdzie się w zasięgu Wież Czarodziei, rzucaj czar Burza.

Śmierć Króla Czarownic położyła kres klątwie. Twoi poddani powoli odzyskują siły i ulice miasta zapełniają się szczęśliwym tłumem. Ardania odżywa!

Zabij Potężnego Smoka

Poziom: Ekspert

Cele: Znajdź miejsce ukrycia Magicznego Miecza Byrana Smokobójcy, zniszcz je, a następnie użyj miecza, aby zabić smoka Vendrala.

Restrykcje: nie możesz budować żadnych Gildii ani Świątyń.

Budynki: Zamek (poziom 1), Targ (poziom 1), Biblioteka (poziom 1), Świątynia Helii, Kuźnia (poziom 1), Ośrodek Festynowy.

Złoto: 15 000 sztuk

Stało się! Sprawdziła się przepowiednia wróżbity Jolaima. Potężny smok Vandral obudził się z tysiącletniego snu i zaatakował Ardanię. Należy szybko odnaleźć miecz Byrana Smokobójcy, którego ostrze może przebić skórę Vandrala. Jest to jedyny ratunek dla królestwa.

Po raz kolejny początek nie jest zbyt wesoły. Twoje miasto jest atakowane przez dwugłowego smoka Vandrala, a w dodatku nie możesz budować żadnych Gildii i Świątyń. Słowem przerąbane na amen. Jednak głowa do góry! Może nie będzie tak źle jak Ci się wydaje.

Jak już wspomniałem zaraz po rozpoczęciu questu nad Twoje miasto nadleci potężny Vandral. Nie werbuj przypadkiem herosów ze Świątyni Helii! Smok zieje na prawo i lewo ogniem, więc Twoi herosi niedługo cieszyliby się życiem. Poczekaj, aż odleci. Zamiast tego rozbuduj Targ i Kuźnię (obydwie do trzeciego poziomu) oraz Zamek. Vandral podmucha, podmucha i wróci do swej kryjówki. Raczej nie powinien Ci nic spalić, chociaż mi spalił Bibliotekę.

Gdy smok zniknie, zwerbuj Solarie. Następnie postaw koło Targu i Kuźni dwie Strażnice. Rozbuduj je. Niedaleko miasta ustaw kilka flag eksploracyjnych. Solarie nie lubią oddalać się od swojej Świątyni, ale musisz użyć ich jako zwiadowców. Jeśli ustawisz flagi blisko miasta, to pójdą tam, chociaż zajmie to im sporo czasu. Gdzieś na mapie są trzy osady, których mieszkańcy dołączą do Ciebie. Pierwszą z osad MUSISZ koniecznie odkryć, zanim nastąpi drugi atak Vandrala. Dlaczego? Ponieważ gra ma mały bug. Otóż podczas drugiego ataku smok zablokuje się kiedy podleci do Strażnicy (przynajmniej stało tak się kiedy ja grałem, a cztery razy przechodziłem ten quest!). Nie będzie się mógł ruszyć. Oczywiście zaatakowały go Solarie i... nie mogłem już ich od niego oderwać. Innymi herosami nie dysponujesz, więc lepiej, abyś odkrył pierwszą osadę, zanim nastąpi drugi atak Vandrala. Albo będziesz musiał zacząć quest od nowa.

W pierwszej odkrytej osadzie jest Świątynia Lunorda, Targ (poziom 3) i Gildia Łotrzyków. Lepiej być nie mogło. Nie dość, że to Twoje wpływy do skarbca (Targ i Wymuszenia), to jeszcze nie musisz teraz martwić się o ataki potworów (za sprawą zwerbowanych w Świątyni Lunorda adeptów), a dzięki łotrzykom odkrywanie mapy pójdzie o wiele szybciej. Zwerbuj adeptów i łotrzyków oraz rozstaw na całej mapie kilka flag eksploracyjnych. W tym samym mniej więcej czasie Vandral pojawi się po raz drugi. Tym razem w obstawie kilku Harpii. Jest to najbardziej niebezpieczny moment questu. Harpie bowiem mogą zniszczyć jakąś budowlę. Musisz temu zapobiec. Nie martw się smokiem, gdyż jak mówiłem zablokuje się on i przestanie być groźny.

The Dark Forest
SPELLS
OPTIONS

Po odparciu Harpii łotrzykowie odkrywający teren odkryją dwie pozostałe osady. W jednej jest Gildia Wojowników, Świątynia Agreli i Strażnica, a w drugiej Skład Handlowy, Biblioteka (poziom 1) i Gildia Czarodziejów (poziom 1). W pierwszej osadzie zwerbuj wojowników, a w drugiej rozbuduj do trzeciego poziomu Gildię Czarodziejów i kup czarodziejów. W międzyczasie zwiadowcy odkryją kilka siedlisk potworów oraz Miejsce Z Magicznym Mieczem. Za kryjówki potworów wyznacz nagrody w wysokości 300 sztuk złota, a za kryjówkę której poszukiwałeś 500. Miejsce Z Magicznym Mieczem ma 600 punktów życia, więc zniszczysz je szybko. Jednak to jeszcze nie koniec. Masz co prawda miecz Byrana Smokobójcy, lecz jeden miecz to za mało. Jest na to pewna rada, a mianowicie krasnoludy. Są one doskonałymi kowalami, więc zrobienie kopii miecza to dla nich łatwizna. Musisz zatem wybudować Osadę Krasnoludów. Kiedy Osada Krasnoludów stanie, jej mieszkańcy wykonają wiele kopii miecza Byrana dla herosów i wkrótce smok Vandral zginie.

A więc przepowiednia wróżbity Jolaima wypełniła się do końca. Zjednoczeni herosi pokonali Vandrala! Już nigdy nad Twym miastem nie pojawi się złowróżbny cień olbrzymiej skrzydlatej bestii.

Grobowiec Króla Smoków

Poziom: Ekspert

Cele: Zniszczyć trzy siedliska potworów, a następnie Grobowiec Króla Smoków.

Restrykcje: nie możesz budować Strażnic z dala od miasta

Budynki: Zamek (poziom 1), Gildia Czarodziejów (poziom 1), Gildia Łowców, Świątynia Krypty (poziom 1), Biblioteka (poziom 1)

Złoto: 8 000 sztuk

Uwaga: misja ta jest ukryta. Aby móc ją wykonać musisz najpierw odbyć następujące questy: Na Ratunek Porwanym i Odeprzyj Goblińskie Hordy

Stary czarodziej Tarsival miał wizję dotyczącą najbliższych wydarzeń w królestwie Ardanii. Ujrzał on w swej kryształowej kuli pradawny grobowiec, który odkryją herosi. W grobowcu jeden z nich znajdzie magiczny miecz. Tarsival nalega, abyś dla dobra królestwa pomógł wypełnić wizję.

Rozpocznij od zwerbowania czterech kapłanek. Wiem, lepiej byłoby kupić czterech łowców, bo są kosztują mniej, a mogą odkrywać nowe tereny. Ale... Gildia Łowców stoi bardzo daleko od miasta, a w dodatku zaraz zostanie zaatakowana przez smoka i spalona. Zwerbuj zatem cztery kapłanki oraz wybuduj Targ (oczywiście rozbuduj go do trzeciego poziomu) i Gildię Łotrzyków. Gdy tylko będziesz mógł (czyli będziesz miał czterech herosów) rozbuduj Zamek do drugiego poziomu. W tym czasie nadleci smok, który zdąży już spalić odseparowaną Gildię Łowców. Pojedynczy smok nie jest jednak zbyt wielkim zagrożeniem.

Kiedy smok zginie wybuduj Gildię Łotrzyków i ustaw na mapie kilka flag eksploracyjnych. Niech łotrzykowie pokażą co są warci. Niedaleko miasta powinni znaleźć osadę. Jest tam Biblioteka (poziom 1), Skład Handlowy i dwie Strażnice. Złoto ze Składu w samą porę zasili Twój skarbiec. Za te pieniądze wybuduj drugą Świątynię Krypty oraz Kuźnię, którą jak najszybciej rozbuduj do trzeciego poziomu. Zwerbuj oczywiście kapłanki, tym bardziej, że wkrótce nastąpi atak kilku smoków. Jest ich pięć lub siedem (ach, ta zawodna pamięć). Powinno Ci się je udać odeprzeć, chociaż nie będzie to takie proste. Na miejsce każdego herosa, który polegnie, rekrutuj następnego.

Po odparciu tego ataku skup się na odkrywaniu mapy oraz zbieraniu złota. Za zebrane fundusze zbuduj Osadę Krasnoludów oraz rozbuduj do trzeciego poziomu obie Świątynie Krypty oraz Gildię Czarodziejów. Wiem, że to potrwa dość długo, ale zaręczam, że opłaci się to. Po rozbudowaniu Gildii Czarodziejów nie zapomnij zwerbować Czarodziejów. W czasie, gdy z mozołem będziesz zbierał każdą sztukę złota, Twoi zwiadowcy znajdą drugą osadę oraz trzy siedliska potworów. W tej drugiej osadzie są trzy Świątynie Krolma, ale nie ma sensu werbować w nich barbarzyńców. Za moment i tak nadleci smok i spali wszystkie trzy Świątynie Krolma. Stracisz tylko niepotrzebnie złoto.

Te trzy odkryte siedliska potworów to Zamek Zła (800 punktów życia), Ruiny Oberży (500 pż) i Mroczne Zamczysko (800 pż). Musisz je zniszczyć, aby zlokalizować Grobowiec Króla Smoków. Ustaw na nich flagi ataku z nagrodą 500 sztuk złota. Tylko nie atakuj ich na raz! Powód jest prozaiczny. Po zniszczeniu siedliska pojawią się na jego miejscu hordy potworów (Wilkołaki i smoki), które zaatakują Twoje miasto. Chyba wiesz czym grozi atak kilku hord na raz? Po zniszczeniu ostatniego z siedlisk ukaże Ci się na mapie Grobowiec Króla Smoków. Wyznacz za niego nagrodę 1000 sztuk złota i atakuj! Grobowiec ma aż 1500 punktów życia, zatem bądź cierpliwy...

Wizja Tarsivala okazała się prorocza. We wnętrzu Grobowca Króla Smoków znalazłeś wspaniały miecz. Istne dzieło sztuki. Teraz masz nie lada dylemat. Który z herosów zasłużył na niego najbardziej?

Żyzna Kraina

Poziom: Ekspert

Cele: Odeprzyj siedem fal atakujących potworów i zniszczyć je wszystkie.

Restrykcje: nie są dostępne rasy nie-ludzkie

Budynki: Zamek (poziom 2), Strażnica (poziom 1)

Złoto: 40 000 sztuk

Uwaga: misja ta jest ukryta. Aby móc ją wykonać musisz najpierw odbyć następujące questy: Na Ratunek Porwanym, Wyprawa Po Koronę Sydriana, Wyprawa Po Święty Puchar

Ardania pod Twoimi rządami rozkwita, stale powiększając swoje terytorium. Niedawno udało Ci się zdobyć nowe tereny, ale rozwój Ardanii przyciąga również wrogów mających chrapkę na tak żyzne ziemie. Musisz stawić im czoła.

Nie masz nad czym się zastanawiać. Każda sekunda jest cenna. Złota masz pod dostatkiem, wiec wybuduj Gildię Czarodziejów, Świątynię Daurosa, dwie Gildie Wojowników, Gildię Łotrzyków, Targ i Kuźnię. Jak najszybciej rozbuduj do trzeciego poziomu Gildię Czarodziejów, a w dalszej kolejności Targ i Kuźnię. Zwerbuj herosów (pamiętaj, że najważniejsi są Paladyni!) i zniszcz pierwszą falę atakujących potworów. Będą to Gobliny, zawitają w sile około dwudziestu. Wygląda to groźnie, ale... zastosuj czar Burza. Rzuć go w sam środek hordy Goblinów i po sprawie. Wszystkie polegną. Po to właśnie rozbudowałeś Gildię Czarodziejów, aby mieć czar Burza. Dzięki niemu powstrzymasz wszystkie fale potworów.

Po pierwszym ataku wybuduj trzy Strażnice i rozbuduj je do trzeciego poziomu (również tą, którą posiadałeś na początku). Strażnice to dodatkowa siła ognia, a także obiekty na których w pierwszej kolejności skupiają swój atak potwory. Oczekując na kolejną falę atakujących, zbieraj spokojnie złoto. Druga fala atakujących to Minotaury (około dziesięciu). Rzuć Burzę i dokończ sprawę Paladynami. Po zabiciu ostatniego Minotaura znowu zbieraj złoto i przygotuj się na następny atak. Będą to Elfy. Szybkie, ale słabowite. Czar Burza i po zabawie. Jeśli któryś przeżyje, to go wykończ Paladynami.

Łażący w tym czasie po mapie łotrzykowie powinni znaleźć kilka siedlisk potworów. Pomiędzy kolejnymi falami atakujących możesz sobie uprzyjemnić quest niszcząc owe siedliska. Wyznacz nagrodę 300 sztuk złota za każde. Anyways... czwarta fala to jakieś dziesięć Krasnolu-

Armia Ardanii

Wojownik

Budowla: Gildia Wojowników
Ograniczenia: nie ma
Koszt herosa: 450 sztuk złota
Opis: wojownicy są szkieletem armii Ardanii. Są silni, dzielni, lojalni i agresywni. W walce używają miecza oraz tarczy. Pedantycznie dbają o swoje uzbrojenie, kupując najlepsze jakie jest dostępne w Kuźni. Werbujesz wojowników w Gildii Wojowników, gdzie naraz może ich przebywać czterech. W chwili zagrożenia możesz użyć opcji "Przywołanie". Rozproszeni po całej krainie wojownicy zjawią się natychmiast przy Gildii.

Łotrzyk

Budowla: Gildia Łotrzyków
Ograniczenia: nie ma
Koszt herosa: 275 sztuk złota
Opis: łotrzykowie nie należą bynajmniej do chluby Ardanii. Nieźle co prawda walczą kuszami i potrafią zatruwać broń, ale również okradają groby i jaskinie. Są także łasi na nagrody i potrafią stosować "Wymuszenie". Cześć pieniędzy uzyskanych tą drogą wędruje do Twego skarbca. Jest to w sumie najłatwiejszy sposób na zdobycie złota.

Łowca

Budowla: Gildia Łowców
Ograniczenia: nie ma
Koszt herosa: 350 sztuk złota
Opis: ci doskonali zwiadowcy są oczami i uszami Twego królestwa. Znakomicie nadają się do odkrywania nowych terenów. Są szybcy, noszą lekkie zbroje i doskonale strzelają z łuków. Potrafią przyrządzać eliksiry lecznicze z zebranych ziół. Werbuje ich się w Gildii Łowców, którą można przenosić na różne miejsca za "drobną" opłatą.

Gnom

Budowla: Nora Gnomów
Ograniczenia: wymaga Zamku (poziom 1), nie mogą istnieć budowle Elfów i Krasnoludów
Koszt herosa: 100 sztuk złota
Opis: bardzo interesująca rasa. Nie nadają się do walki, ale za to lepiej budują i naprawiają budynki niż kmiecie. I praktycznie do tego celu powinny być używane, ale ponieważ są bardzo zadziorne to także walczą. Z tragicznym dla siebie skutkiem. Drugim ich mankamentem jest higiena. Są z natury brudasami, więc inne rasy nie lubią mieszkać w ich pobliżu.

Elf

Budowla: Dwór Elfów
Ograniczenia: wymaga Zamku (poziom 2 lub 3), Oberży i Targu, nie mogą istnieć budowle Krasnoludów ani Gnomów.
Koszt herosa: 500 sztuk złota
Opis: Elfy są błogosławieństwem, a zarazem przekleństwem Ardanii. Wyśmienicie strzelają z łuków, broniąc kmieci. Dzięki ich zdolnością muzycznym zwiększają się wpływy do królewskiego skarbca, ale jednocześnie herosi tracą bogactwa i czas w elfich zamtuzach. Elfy zamieszkują Dwory, w których mieszka najwięcej dwóch herosów. Nie lubią krasnoludów i gnomów, więc nie chcą się osiedlać w miastach, gdzie te rasy już mieszkają.

Krasnolud

Budowla: Osada Krasnoludów
Ograniczenia: wymaga Zamku (poziom 2 lub 3) i Kuźni (poziom 3), nie mogą istnieć budowle Gnomów i Elfów.
Koszt herosa: 500 sztuk złota
Opis: znakomicie walczą wręcz, są także bardzo dobrymi inżynierami budującymi machiny obronne. Nie przepadają za elfami i gnomami. Lubią pieniądze.

Czarodziej

Budowla: Gildia Czarodziejów
Ograniczenia: nie ma
Koszt herosa: 500 sztuk złota
Opis: czarodzieje są najbardziej ofensywną bronią Ardanii. Rzucają potężne czary, ale ci staruszkowie nie mają żadnych szans w walce wręcz. W dodatku nie grzeszą szybkością. Dlatego musisz starać się ich chronić.

Uzdrowicielka

Budowla: Świątynia Agreli
Ograniczenia: nie mogą istnieć świątynie Krolma, Fervusa i Krypty.
Koszt herosa: 300 sztuk złota
Opis: uzdrowicielki są z natury pacyfistkami wierzącymi w ideały. Uzdrawiają herosów, a także potrafią odrodzić się po śmierci.

Kapłanka

Budowla: Świątynia Krypty
Cena za pierwszą budowlę: 1500 sztuk złota
Ograniczenia: nie mogą istnieć świątynie Krolma, Agreli oraz Daurosa. Wymaga Zamku poziom 2 lub 3
Koszt herosa: 400 sztuk złota
Opis: kapłanki znają się na nekromancji. Wskrzeszają szkielety i używają ich do walki po swojej stronie. Po zdobyciu większego doświadczenia potrafią kontrolować również żywe potwory. Posiadają umiejętność leczenia siebie oraz swoich podwładnych

Paladyn

Budowla: Gildia Wojowników
Ograniczenia: wymaga wybudowania świątyni Daurosa
Koszt herosa: 1000 sztuk złota
Opis: rekrutowani w Gildii Wojowników doskonale radzą sobie w walce wręcz. Potrafią rzucać czary defensywne

Solaria

Budowla: Świątynia Heli
Ograniczenia: nie mogą istnieć świątynie Lunorda i Krolma. Wymaga Zamku poziom 3.
Koszt herosa: 500 sztuk złota
Opis: Solarie są wojowniczkami służącymi bogini słońca Helii. Świetnie nadają się do zadań defensywnych, gdyż zwiększają siłę obroną Strażnicy. Podczas walki wręcz rzucają czary ofensywne - Ognisty Pocisk i Wypalenie Słońcem.

Wojownik Niezgody

Budowla: Gildia Wojowników
Ograniczenia: wymaga Świątyni Fervusa
Koszt herosa: 900 sztuk złota
Opis: ci wojownicy mają tyle samo zalet, co i wad. Wspaniale walczą wręcz, choć mają kiepskie zbroje i są słabi w defensywie. Nie grzeszą także inteligencją, a mimo to opłaca się w nich inwestować

Okultysta

Budowla: Świątynia Fervusa
Ograniczenia: nie mogą istnieć świątynie Krolma, Agreli i Daurosa. Wymaga Zamku poziom 2 lub 3.
Koszt herosa: 400 sztuk złota
Opis: okultyści nie potrafią walczyć, a ich zdolności rzucania czarów są ograniczone. Potrafią za to sadzić zatrute zioła oraz rzucać urok na potwory, aby im służyły. Preferują spryt nad siłę

Barbarzyńca

Budowla: Świątynia Krolma
Ograniczenia: nie mogą istnieć żadne inne świątynie. Wymaga Zamku poziom 2 lub 3
Koszt herosa: 350 sztuk złota
Opis: barbarzyńcy nie odbiegają zbytnio od stereotypu, są to herosi silni, dzicy i atakujący z wielką siłą. Uzbrojenie ich stanowi topór oraz pałka. Bardzo lubią towarzystwo łowców i przeważnie podróżują w ich towarzystwie. W barbarzyńcach można wzniecić również "Gniew Krolma", który to czar powoduje przypływ dodatkowych sił w walce.

Mnich

Budowla: Świątynia Daurosa
Ograniczenia: nie mogą istnieć świątynie Krolma, Krypty i Fervusa. Wymaga Zamku poziom 2 lub 3
Koszt herosa: 550 sztuk złota
Opis: mnisi to najdziwniejsi chyba wojownicy w Twojej armii. Nie walczą żadną bronią, ale polegają na swoich umiejętnościach "manualnych". Znają także zaklęcia obronne

Adept

Budowla: Świątynia Lunorda
Ograniczenia: nie mogą istnieć świątynie Krolma i Helii. Wymaga Zamku poziom 3
Koszt herosa: 500 sztuk złota
Opis: lepszej obrony dla Ardanii niż adepci Lunorda nie możesz sobie wyobrazić. Znają się na magii oraz starożytnej sztuce walki. Posiadają zdolności teleportacyjne i dzięki temu pojawiają się zaraz tam, gdzie nastąpi jakiekolwiek zagrożenie.

dów. Zaatakują z dwóch stron. Tym łatwiej jest ich zabić. Nawet nie trać czarów. Sami Paladyni, czarodzieje i mnisi wystarczą. W chwilę po nich pojawi się mała grupka Wampirów. Doświadczeni w walce herosi również z nimi się szybko rozprawią.

Po wybiciu Wampirów radzę Ci uzbierać sporą ilość złota. Kolejnego ataku bez rzucania czarów nie odeprzesz. Dlatego lepiej uzbieraj pokaźną sumkę. Fala składać się będzie z dużej hordy Minotaurów (wybaczcie, ale nie miałem czasu ich policzyć!). Rzuć w nich kilka Burz i wyślij do boju herosów. Jeżeli kogoś stracisz lub kiedy Minotaury zniszczą Ci jakiś budynek, to natychmiast zwerbuj nowego herosa, a budynek odbuduj (sam straciłem Strażnicę i Kuźnię). Możesz być dumny z siebie, jeżeli odparłeś ten atak bez strat. Na odpoczynek nie masz zbyt wiele czasu. W zasadzie powinieneś zgromadzić znowu jak najwięcej złota, ale będzie to nad wyraz trudne. Zbierz ile zdołasz i zapisz grę. Kolejny atak jest ostatni, ale jak to zawsze jest on najbardziej niebezpieczny. Zaatakują miasto w dużej liczbie Kamienne Golemy oraz olbrzymi Cyklop Dirgo. Rzuć tyle czarów na ile Cię stać i... licz na doświadczenie w walce herosów. Walka będzie bezpardonowa. Kamienne Golemy jak sam wiesz z upodobaniem niszczą wszelkie budowle, a herosi dla nich to jak mróweczki. Przyznam się, że obserwując bitwę (skończyło mi się złoto i stałem się biernym obserwatorem) byłem już zrezygnowany i chciałem wgrać jeszcze raz grę. Golemy bowiem zniszczyły mi większość budynków (m.in. jedną Gildię Wojowników, Gildię Czarodziejów, Targ i Kuźnię), a pozostałe włącznie z Zamkiem paliły się. Wtedy jednak niedobitki moich herosów stanęły na wysokości zadania i w jakimś szaleńczym zrywie wybiły wroga!

Udało Ci się powstrzymać najeźdźców. Dzisiejsze bohaterstwo herosów na pewno przejdzie do historii Ardanii! A w Twoim królestwie miejmy nadzieję już zawsze będzie żyło spokojnie i dostatnio.

Dzień Rozrachunku

Poziom: Ekspert

Cele: Zniszcz potwory, które stanęły do ostatecznej walki z Tobą o panowanie w Ardanii!

Restrykcje: nie możesz zbudować żadnej Świątyni oraz budynku rasy nie-ludzkiej.

Budynki: Zamek (poziom 3), Gildia Wojowników, Gildia Łowców, Gildia Czarodziejów

Złoto: 20 000 sztuk

Uwaga: misja ta jest ukryta. Aby móc ją wykonać musisz najpierw odbyć WSZYSTKIE questy

A więc stało się! Nadszedł Dzień Rozrachunku. Spod ziemi wychodzą na powierzchnie piekielne potwory i chcą zapanować nad Ardanią. To bogowie chcą się chyba na ludziach zemścić za to, że Ardania opływa we wszelkie dostatki. Twoje siły wydają się być śmieszne w porównaniu do mocy piekielnych, lecz nie masz wyboru. Musisz stawić czoła potworom. Weź miecz w dłoń i walcz!

SPELLS
OPTIONS

Nie bez przyczyny misja ta jest dostępna tylko po zaliczeniu wszystkich poprzednich. Jest, bez dwóch zdań, najtrudniejsza. Ponownie musisz bronić swego królestwa i zamieszkujących je poddanych, ale tym razem będzie Ci niezmiernie trudno oprzeć się nawałnicy potworów. Pojawią się bowiem WSZYSTKIE stwory jakie napotkałeś dotychczas. Przyznam się, że miałem z Dniem Rozrachunku poważne problemy. Poprzednie questy przechodziłem za pierwszym razem, a tymczasem tutaj utknąłem na dobre. Ale... do rzeczy.

Podobnie jak w queście Żyzna Kraina musisz odeprzeć kilka nawałnic wroga. Najpierw kliknij na opcjach i ustaw szybkość gry na minimalną. Tylko w ten sposób masz szansę kontrolować przebieg wydarzeń. Po wykonaniu tej czynności przejdź do Zamku i wybuduj Targ (rozbuduj go do trzeciego poziomu), Gildię Łotrzyków i Kuźnię.

Następnie musisz po kolei klikać na każdym domostwie i zaznaczać opcję "Usunąć z trasy napraw". Dzięki temu kmiecie skupią się na naprawianiu samych budynków militarnych i nie będą tracili czasu na naprawy niepotrzebnych domostw. Musisz tylko uważać, aby to samo uczynić z chatami wybudowanymi na miejsce zniszczonych. Po tej czynności skup się na werbowaniu herosów oraz rozbudowie Gildii Czarodziejów (do trzeciego poziomu). Powinieneś także uporać się ze sporadycznymi atakami potworów. Wokół miasta krążą małe grupki Minotaurów oraz Cyklop Dirgo. Nie jest to jakimś wielkim problemem, tym bardziej, że jest to dopiero preludium do tego, co wkrótce nastąpi. W międzyczasie łowcy i łotrzykowie odkryją cztery osady rozproszone na mapie (być może nie wszystkie przed pierwszym poważnym atakiem, ale prędzej czy później znajdą). W pierwszej osadzie jest Świątynia Helii, Świątynia Krolma i Świątynia Lunorda. Zwerbuj w niej Solarie i adeptów. Barbarzyńców możesz sobie darować i usunąć Świątynię Krolma z trasy napraw. Druga osada jest najważniejsza. Znajdziesz w niej Świątynię Daurosa, Świątynię Agreli i Królewskie Ogrody. Jest ona ważna z tego powodu, że od tej chwili masz możliwość werbunku Paladynów i mnichów. Wybuduj zatem kolejną Gildię Wojowników. Zwerbuj Paladynów i mnichów, a pozostałe dwie budowle usuń z trasy napraw.

The Fertile Plain
MAJESTY
SPELLS
OPTIONS

Zanim odkryłem dwie następne osady, nastąpił pierwszy poważny atak potworów. Pojawił się Król Czarownic w asyście trzech Złych Okulusów i zgrai Olbrzymich Pająków. Na Królu Czarownic ustaw flagę ataku z nagrodą 500 sztuk złota. Gdy zbliżą się do niego herosi potraktuj go czarem Patryfikacji (masz ten czar, jeśli znalazłeś Świątynię Daurosa). Unieruchomiony Król Czarownic jest w tym momencie bezbronny. Pozostałe potwory zniszczysz już bez trudu. Przerwę, pomiędzy tym, a następnym atakiem, wykorzystaj na odszukanie pozostałych osad oraz werbunek nowych herosów i zbieranie złota. Trzecia osada jaką odnajdziesz składa się ze świątyni Fervusa oraz Świątyni Krypty. Zwerbuj z tej drugiej świątyni kapłanki. Wreszcie w ostatniej osadzie stoi Dwór Elfów, Osada Krasnoludów i Nora Gnomów. Ze wszystkich budynków zwerbuj herosów (BTW: czy nie wydaje Ci się dziwne, iż wszystkie rasy nie-ludzkie mieszkają razem?).

W kolejnej fali atakujących pojawią się trzy Czarne Upiory. To ciężki przeciwnik. Są szybkie i śmiertelnie niebezpieczne. Wyznacz za każdego z nich nagrodę 300 sztuk złota. Na Twoje szczęście pojawią się z różnych kierunków, przez będziesz mógł je pokonać raczej bez kłopotu. Może stracisz kilku herosów, ale ogólnie będzie dobrze. Nie rzucaj przypadkiem czarów, gdyż niewiele nimi zdziałasz przeciw Czarnym Upiorom. Czas przed następnym atakiem wykorzystaj ponownie na zregenerowanie sił.

Tym razem pojawi się Królowa Nieumarłych i kilkanaście Wampirów. Wampiry to pestka, gorzej z Królową. Wyznacz za jej głowę nagrodę 500 sztuk złota i zastosuj taką samą taktykę jak w czasie walki z Królem Czarownic. Rzuć Patryfikację, a herosi zabiją unieruchomionego potwora. Wampiry, kiedy będą w grupie, proponuję potraktować czarem Burza. Po tej potyczce będziesz miał jakieś trzy, cztery dni na uporządkowanie wszystkich spraw. To będzie już przedostatni atak i radzę Ci nie tracić złota na czary. Musisz sobie poradzić bez nich i zabić Rrongola Myśliwego oraz trzy Czarne Upiory, które złożą Ci ponownie wizytę. Za zabicie Rrongola Myśliwego wyznacz 500, a za Czarne Upiory po 300 sztuk złota.

Po odparciu tego ataku przygotuj się na ostateczną rozgrywkę. Zapisz stan gry, kup tylu herosów ile możesz i zbierz jak najwięcej złota na czary. Ostatni atak jest ekstremalnie ciężko odeprzeć. Pojawi się Url-Shekk, smok Vendral, około ośmiu Smoków i trzy Czarne Upiory. No cóż... tutaj trzeba mieć duuuże szczęście. Mnie ono dopisało dopiero za czwartym razem. Potwory zaatakują najpierw osady wokół miasta. Na pierwszy ogień pójdzie osada w której mieszkają krasnoludy, gnomy i Elfy. Za Url-Shekka i Vandrala wyznacz nagrody 1000 sztuk złota, a za Czarne Upiory 300. Za pozostałe Smoki nie wyznaczaj nagrody. Przy odrobinie szczęścia zadasz potworom jakieś straty. Potem Vendral wraz ze smokami poleciał w kierunku osady ze Świątynią Krypty. I tu miałem fuksa. Koło Świątyni Krypty znajdowało się kilka Czarcich Drzew i Vendral wraz ze swoją gwardią przyboczną wdał się w walkę z nimi. Skutkiem tego nie tylko zyskałem trochę cennego czasu, ale też pozbyłem się najgroźniejszego przeciwnika, bowiem Vendral i jeden ze Smoków w tej walce polegli! Podobno szczęście sprzyja lepszym ;). Pozostałe potwory w tym czasie skierowały się w stronę miasta.

Kiedy Twoi herosi rzucą się do walki z Url-Shekk potraktuj go Patryfikacją. Drugi najgroźniejszy wróg zostanie zabity! Pozostały Ci już tylko do pokonania Smoki i Czarne Upiory. Smoki to mały kłopot. Wystarczy związać je w walce wręcz. Zginie co prawda kilku herosów, ale Smoki zostaną pokonane. Gorzej sprawa ma się z Czarnymi Upiorami. Wykorzystując swoją szybkość i zdolności magiczne hulają po całej mapie tropiąc herosów. Jeżeli masz jednak jeszcze złoto to możesz je pokonać podstępem. Gdy zaatakują któregoś z herosów rzuć czary Tarcza Antymagiczna oraz Niewidzialność. Czarne Upiory wezmą ich za swoich i łatwo je wypunktujesz! I to już koniec Majesty. Nie, nie powiem Ci jak się kończy. Warto, abyś sam się o tym przekonał. Nic nie daje takiej satysfakcji jak obejrzenie zakończenia gry, a potem... zacznij tak jak ja... od początku. To najlepszy sposób na skrócenie oczekiwania na dodatek do Majesty zatytułowany Northern Expansion. Możecie być pewni, że solucja do niego również znajdzie się w Action Plus. A więc do "przeczytania".

Deranged

Armia Zła

Szkielet
Statystyki: punkty życia 32, odporność 0, umiejętność uników 88, obrona 30
Opis: beznadziejny w walce wręcz, ale za to odporny na broń miotającą.

Olbrzymi pająk
Statystyki: odporność 0, umiejętność uników 30, obrona 30
Opis: słaby w walce na odległość i niezbyt groźny w starciach bezpośrednich

Rok
Statystyki: punkty życia 25, odporność 0, umiejętność uników 50, obrona 25
Opis: beznadziejne w walce wręcz oraz na dystans

Zombie
Statystyki: punkty życia 45, odporność 0, umiejętność uników 35, obrona 30
Opis: słabiutki w walce wręcz

Warg
Statystyki: punkty życia 45, odporność 0, umiejętność uników 35, obrona 40
Opis: możesz ich napotkać na zalesionych terenach, jako że unikają terenów zabudowanych

Olbrzymi Szczur
Statystyki: punkty życia 19, odporność 0, umiejętność uników 35, obrona 25
Opis: pojawiają się wraz z rozrostem miast, ich ataki są częste. Atakują przeważnie poborców podatkowych i kmieci, w walce z herosami są bez szans

Szczurocztek
Statystyki: punkty życia 45, odporność 2, umiejętność uników 30, obrona 40
Opis: pojawiają się również w czasie rozrostu miasta, są złodziejami napadającymi na poborców podatkowych, całkiem nieźle radzą sobie w walce wręcz

Troll
Statystyki: punkty życia 68, odporność 5, umiejętność uników 30, obrona 40
Opis: atakują z reguły Składy Handlowe oraz Targi, są dość odporne i dobrze walczą wręcz, posiadają zdolność regeneracji

Meduza
Statystyki: punkty życia 60, odporność 90, umiejętność uników 35, obrona 35
Opis: dobrze walczą wręcz i są odporne na ciosy oraz strzały

Gobliński Mistrz
Statystyki: punkty życia 35, odporność 4, umiejętność uników 40, obrona 30
Opis: weterani doskonale walczący wręcz, walczą dwoma broniami naraz

Goblisński Kapłan
Statystyki: punkty życia 20, odporność 7, umiejętność uników 30, obrona 25
Opis: potrafią wyczarować rój owadów, który dopada ofiarę, ale w walce wręcz nie mają najmniejszych szans

Zółcioplwacz
Statystyki: punkty życia 30, odporność 0, umiejętność uników 25, obrona 20
Opis: pluje żrącym kwasem. Przeważnie broni legowisk potworów

Minotaur
Statystyki: punkty życia 75, odporność 0, umiejętność uników 25, obrona 45
Opis: wytrzymali, bardzo dobrze walczą wręcz

Url Sheek
Statystyki: punkty życia 255, odporność 35, umiejętność uników 65, obrona 65
Opis: spotkasz tego groźnego, trójgłowego potwora podczas questu "Na Ratunek Porwanym", atakuje ognistymi kulami. Jedna z najgroźniejszych bestii w Majesty

Harpia
Statystyki: punkty życia 45, odporność 5, umiejętność uników 45, obrona 25
Opis: latające bestie atakujące transporty ze złotem oraz poborców podatkowych, nie są jednak trudnym przeciwnikiem

Czasrcie Drzewo
Statystyki: punkty życia 110, odporność 35, umiejętność uników 20, obrona 35
Opis: ciężki rywal w walce wręcz, są trudne do zlokalizowania, ponieważ nie są wskazywane na mapie. Nienawidzą ludzi za wycinanie lasów

Driada
Statystyki: punkty życia 35, odporność 85, umiejętność uników 30, obrona 30
Opis: pochodzące z krainy umarłych bestie żywią się ludźmi, są bardzo odporne na ciosy i ciężko je pokonać

Wampir
Statystyki: punkty życia 50, odporność 15, umiejętność uników 60, obrona 40
Opis: wampiry walczą wręcz lub też rzucają na odległość zaklęcia wysysające życie. Potrafią także regenerować się i stosują podczas walki uniki

Zły Okulus
Statystyki: punkty życia 90, odporność 95, umiejętność uników 25, obrona 30
Opis: daleki krewny smoków, którego główną bronią są zaklęcia - Paraliżujący Wzrok i Elektryczna Furia

Wilkołak
Statystyki: punkty życia 60, odporność 5, umiejętność uników 40, obrona 55
Opis: te przeraźliwe bestie z upodobanie przez cały czas polują na herosów

Rrongol Myśliwy
Statystyki: punkty życia 240, odporność 85, umiejętność uników 40, obrona 65
Opis: przerażający drapieżnik, który z zamiłowaniem tropi herosów. Jest bardzo niebezpieczny w walce wręcz

Smok
Statystyki: punkty życia 150, odporność 25, umiejętność uników 45, obrona 40
Opis: bardzo niebezpieczna, ziejąca ogniem bestia. Rzadko opuszcza swoje legowiska, ale kiedy to zrobi, to lepiej, aby żaden heros nie znalazł się na jego drodze

Kamienny Golem
Statystyki: punkty życia 290, odporność 25, umiejętność uników 5, obrona 15
Opis: znakomite w walce wręcz, z uporem maniaka niszczą zabudowania. Ciężko jest je zabić

Kwitnący Dusikrzew
Statystyki: punkty życia 20, odporność 0, umiejętność uników 5, obrona 5
Opis: niebezpieczne roślinki plujące kwasem lub czymś w tym stylu. Nie widać ich na mapie

Królowa Nieumarłych
Statystyki: punkty życia 275, odporność 95, umiejętność uników 40, obrona 35
Opis: napotkasz tą bestię w queście Zemsta Królowej Nieumarłych. Niegdyś była ona kapłanką w Świątyni Krypty, ale teraz zwalcza wszystkich żyjących. Służą jej Szkieletory oraz Wampiry

Król Czarownic
Statystyki: punkty życia 315, odporność 97, umiejętność uników 40, obrona 35
Opis: główny przeciwnik w queście Mroczny Las. Przywołuje on mroczne stwory i zna wiele czarów ofensywnych oraz defensywnych. Bardzo ciężki przeciwnik

Vendral
Statystyki: punkty życia 500, odporność ?, umiejętność uników 65, obrona 45
Opis: dwugłowy niebieski smok, który staje się Twoim koszmarem w queście Zabij Potężnego Smoka. Zieje ogniem i jest odporny na każdy rodzaj broni z wyjątkiem Magicznego Miecza Smokobójcy

Cyklop Dirgo
Statystyki: punkty życia 350, odporność 5, umiejętność uników 30, obrona 30
Opis: tego bardzo groźnego w walce wręcz olbrzyma spotkasz w queście Żyzna Kraina. Legenda mówi, że szuka on w Ardanii herosa, który kiedyś go oślepił

producent: Interplay / CD Projekt
platforma: PC

Evolva

Masz przed sobą pierwszorzędną strzelankę FFP firmy Interplay, ale zanim się w nią zagłębisz, pozwól że udzielimy ci kilku porad taktycznych. Oczywiście, że nasza solucja jest solucją absolutną i wspaniałą - ale bardziej doświadczeni wyjadacze nie muszą z niej korzystać - z pewnością za to przydadzą im się niektóre z podpowiedzi, dzięki którym gra może przybrać nowych blasków.

Wskazówki ogólne

Na ekranie pokazuje się widok z radaru Łowcy (genohuntera), którego kontrolujesz. Twój cel pokazuje żółta strzałka oznakowana literką O. Cel ten jest wskaźnikiem kierunku i najprościej będzie kierować całą grupą według niego. Przypomina to nieco pogoń za błędnym ognikiem, ale się nie załamuj. Niekiedy twój cel będzie leżał za barierą, której nie da się pokonać ot tak, z marszu - trzeba ją będzie wysadzić ładunkiem binarnym (to taki środek wybuchowy z dwóch składników, z których każdy osobno jest nieszkodliwy, ale razem tworzą morderczą mieszankę) albo wykształcić w sobie nową zdolność lub zrobić coś w tym stylu.

Kiedy wróg legnie martwym bykiem, nie ma sensu atakować zwłok, gdy dobierają ci się do schabu inni. Zbieranie mięsa na próbki zostaw sobie na potem i zajmij się żywymi wrogami.

Podczas wielkich rozrób można wykorzystać cielska wrogów - czyli użyć ich jako przeszkód zagradzających drogę wrogom.

Zauważ, że wielu z nieprzyjaciół ma..., jak by tu rzec..., słabsze tyły. Wykorzystuj swoich GH do zasadzek, rozstawiając ich tak, by mogli atakować wrogów z różnych stron, a osobliwie od tyłu. Nie, to nie tak, jak myślisz!

Zjadanie... nie, to brzydkie słowo... absorpcja mięsa wrogów (osobliwie tych najbardziej niebezpiecznych) dodaje trochę zdrowia. Jeżeli któryś z twoich GH jest bliski śmierci, zostaw resztę zespołu z tyłu i niech mięso absorbuje tylko ten słabowity. Nie przejmuj się, bo informacja genetyczne i tak jest dostępna całemu zespołowi, nawet jeśli nie są dość blisko, by się nasycić .

Niektóre z twoich broni mogą być pomocne do osiągania pożywienia lub BZ-ów (Binarnych Zarodników) - można je np. strącać ogniem strzałek (spike) z miejsca. Pożywne stworzenia można strącić z wysokich płaszczyzn eksplozjami zarodników.

Pamiętaj, że twoim priorytetem nie jest utrzymanie Łowcy przy życiu, tylko wykonanie misji. Jak z prawdziwie teutońską zwięzłością powiedział Otto Skorzeny, “Misja nie jest skończona, dopóki nie jest skończona”. Innymi słowy, gdy zginie któryś z twoich GH nie łam się, dopóki oficjalnie nie zostaniesz powiadomiony, że przefajdałeś sprawę.

Jeśli chcesz, by twój podopieczny bezpośredni - ten, znaczy, którym sterujesz - zrobił coś naprawdę trudnego (na przykład wykonał daleki skok), powinieneś zabrać się do tego w następujący sposób: naciśnij klawisz rozkazu (Q), wskaż celownikiem obiekt, i każ temu Łowcy wykonać zadanie. Potem przejmij sterowanie innym Łowcą, choćby nie wiedzieć jak był daleko, a twój poprzedni podopieczny sam wykona zadanie z pomocą kompa.

Uwaga końcowa. Ostatnio namnożyły się obficie rozmaite trainery zapewniające nieśmiertelność postaci, jaką animujesz - i do gry Evolva też jest taki. Usilnie doradzam, byś dobrze się zastanowił przed jego użyciem. Niektóre z misji będą od ciebie wymagały doprowadzenia wszystkich żyjących łowców do pewnego miejsca. Jeśli któryś zginie, to trudno, capstrzyk, fanfary, salwa nad ciałem, a życie toczy się dalej. Jeśli natomiast zastosujesz trainer, a twój nieśmiertelny Łowca wpadnie jak idiota do np. płonącej lawy, skąd nawet za niedużego słonia nie można go wydostać (wysokie brzegi) - to utkniesz jak guano pod wodospadem. I nie skończysz misji.

Misja Pierwsza.

Zbadać okolicę i przyswoić GH-om najrozmaitsze geny (miejscowe i wrogów), a potem przedostać się do punktu zbiorczego.

Pierwszą przeszkodą jest rozpadlina zbyt szeroka, by ją przeskoczyć. Nie opodal rozpadliny jest jakiś martwy stwór. Pokawałkuj go i każdy znajdujący się w pobliży GH przyswoi sobie trochę mięcha.

Nie martw się tym, że nie wszyscy Łowcy dostaną się do mięska - informacja genetyczna będzie dostępna dla wszystkich. Nawet bardzo odległy Łowca natychmiast może mutować, o ile tylko którykolwiek z zespołu zdobędzie przydatne geny. Gdy tylko będziesz miał możliwość zajmij się mutacjami (klawisz M) twoich Łowców i w każdym z nich rozwiń umiejętność skakania.

Jeżeli zbudzi się w tobie wątpliwość, czy sterowany przez ciebie GH potrafi przeskoczyć rozpadlinę, zdaj robotę na kompa. Klawiszem Q wskaż cel, a potem wciśnij klawisz rozkazu dla pozostałych Łowców - (domyślnie jest to spacja) - a sami przeskoczą, zostanie tylko ten, którym kierujesz osobiście. Wtedy przerzuć się na sterowanie innym Łowcą i pokaż wszystkim cel tuż obok - a wtedy doskoczy i ten, który pozostał na drugiej stronie. Trzymaj Łowców w kupie. Pamiętasz, jak to robić, prawda? Klawiszem Q wskaż cel tuż przy wiodącym Łowcy - będziemy go nazywali Kierunkowym - a potem spacja, poczekaj aż się wszyscy zbiegną, i znów ruszaj Kierunkowego. Po przebiegnięciu niedużego dystansu powtórz operację. W jedności siła!

Punkt docelowy jest po drogiej stronie rozpadliny - aby się do niego dostać, trzeba rozwalić pionowe skalne kolumny. Jedyny sposób, by tego dokonać, to zmutowanie jednego przynajmniej z Łowców tak, by zamiast przedramion posiadał Szpon (Claw). Przede wszystkim jednak postaraj się upolować przynajmniej jedno ze strusiowatych stworzeń, które pozwolą Łowcom na mutacyjne rozwinięcie Szybkości (Speed). Migający na ekranie punkcik, zawiedzie cię do doliny, w której będziesz musiał pobić pierwszych wrogów - mają oni Szpony i przyswoiwszy sobie ich mięsko możesz zająć się mutowaniem Łowców. Nie wszystkich musisz wyposażać w Szpony, ale dwóm by się przydały. Uzbrojeni w szpony Łowcy mogą rozwalać nimi skalne kolumny blokujące ci drogę. Kiedy natkniesz się na pole Wybuszek, zmiataj stąd jak najszybciej, ale się nie przejmuj, jeśli któryś z twoich podopiecznych zginie, do celu już niedaleko i wszyscy się tam uzdrowią.

Misja Druga.

Trzeba tu zniszczyć strukturę wybudowaną przez Pasożyta, umieszczając wewnątrz niej dwa ładunki binarne razem.

Ładunki binarne to para jajowatych owoców zarodnikowych, wielkości piłki lekarskiej, wyrastających z roślin. Jedne rośliny produkują zielone zarodniki, drugie niebieskie. Zestawienie obu razem powoduje nielichą rozpierduchę!

Znacznik na ekranie poprowadzi cię od jednej rośliny do drugiej, a potem na Pasożyta. Aby podnieść zarodnik (a później np. klucz) wciśnij klawisz R. Obiekt, który można podnieść, oznakowany jest białymi iskierkami. Jeśli w pobliżu jest więcej takich obiektów, Łowca podniesie ten, który najsilniej iskrzy. Zadbaj o to, by obu Składników nie niósł jeden Łowca, bo gruchnie. Twórcy gry i tak się zabezpieczyli, jeden Łowca może nieść jeden przedmiot) - widoczny w okrągłym, dolnym polu jego indywidualnego ekranu.

Dotarłszy do pierwszej jaskini, zostaw trzech Łowców na zewnątrz. Możesz poczekać, aż Wrogowie sami się wyłonią i ich wytłuc (a jest ich tam ze czterech), albo wbiec, porwać składnik (klawiszem R) i wybiec szybciej od błyskawicy, trafionej w schab błyskawicą. To rozwiązanie ma tę zaletę, że Wrogowie będą musieli - goniąc cię zajadle, przebiec pod ogniem miotających kolcami kaktusów.

Zanim wespniesz się spiralną ścieżką pod wzgórze, gdzie jest twój ostateczny cel, zbadaj równiny. Wewnątrz systemu parowów znajdziesz nieprzyjaciół rzygających ogniem. Kiedy uda ci się zabić jednego z nich, posiądziesz tę samą umiejętność. Unikaj na przyszłość tych drani. Rodzaje umiejętności wybieraj klawiszami od 1 - 9 (chyba, że zechcesz zdefiniować to inaczej). Pamiętaj, że ogniem nie możesz ziać bez umiaru, tylko najpierw musisz się podładować (Shift). Podładowanie wskazują czerwone kreski na indywidualnym ekranie Łowcy.

Płomień jest potrzebny, by się przebić przez wysokie rośliny wewnątrz pieczary.

Po przebiciu się przez rośliny wal dalej za znacznikiem. Zanim dotrzesz do struktury, którą masz zniszczyć, trzeba ci będzie stawić całe czoło całej masie Ogniostworów. Te bydlaki da się pokonać tylko sposobem. Ja zrobiłem tak - wycofałem 1-kę, 2-kę i 3-kę (Łowców znaczy) aż za pole Wybuszek, w głąb jaskini. Potem wysłałem na rekonesans 4-kę (podrasowanego tak, by był szybki jak młody królik wiejący przed lisem, i pluł ogniem jak czeczeński bojownik). Gdy natykał się na pojedynczego wroga, zabijał go i mutował w obu kierunkach (dalej chodziło mi o to, by był szybki jak królik... i tak dalej). Jeżeli nadzieje się na większą kupę wrogów, niech rzuca się do ucieczki i wciąga ich do zasadzki przygotowanej przez kolegów za polem Wybuszek. Potem powtarzamy całą operację - koledzy zostają, 4-ty idzie na wabia. Po dwu- lub trzykrotnym powtórzeniu fortelu można już ruszyć w stronę konstrukcji Pasożyta. To niezbyt wysoka Wieża z drzwiami przypominającymi wysuwające się z boku zęby. Wprowadź do środka po kolei tych, co mają Binarne Zarodniki. Niech najpierw pierwszy położy swój na ziemi jeden (klawisz R), wyjdzie, a potem to samo zrobi drugi, umieszczając swój Zarodnik obok Pierwszego. I w nogi! Łup!!!
Misja wykonana.

Misja Trzecia

Cel - pod koniec tego poziomu trzeba znaleźć sporą grupę żółwiowatych stworów, które musisz utrzymać w zamkniętej przestrzeni i ochronić je przed drapieżnikami. Na początku jest dość trudno - idąc za znacznikiem, natkniesz się na otwartą przestrzeń, gdzie z górnych poziomów strzelają do ciebie dzirytami jakieś wraże stwory. Rośliny robią zresztą to samo. Co za świat!

Wyślij na przebieżkę najszybszego i zwab kilku wrogów ku reszcie Łowców, tak by mogli utłuc choć jednego i zdobyli materiał genetyczny do mutacji. Spróbuj tym sposobem oczyścić przedpole, zanim wypuścisz resztę grupy.

Nieprzyjaciele są wrażliwi na uderzenia z tyłu. Twoi łowcy wolą ataki na wprost - ale możesz wroga otoczyć (dzielny Buffalo Bill podczas Wojny Secesyjnej natknął się kiedyś na oddział 50-ciu południowców, których przywiódł do obozu unionistów jako jeńców. Zapytany, jak dokonał tego niezwykłego, bądź co bądź, wyczynu, odpowiedział po prostu: "Otoczyłem ich i musieli się poddać"). Wybiegnij trochę poza nieprzyjaciół - by musieli się ku tobie odwrócić - a wtedy reszta grupy może razić drani z tyłu.

Pierwszy z zabitych Wrażych Stworów umożliwi ci rozwinięcie broni miotanej (Spike), która pozwoli ci razić nieprzyjaciół na odległość - niezbyt wielką, więc strzelając, wypatruj rozbryzgów krwi albo nasłuchuj ryków z bólu, które powiedzą ci, czy twój ogień jest skuteczny. Podążając za znacznikiem, trafisz do rejonu, gdzie zobaczysz stado dziwacznych podobnych do żółwi stworów, które powoli będą włazić do dość rozległej, skalnej kotliny. Na drugim jej końcu jest wąskie przejście, przez które będą atakowały drapieżniki. Idź tam jak najszybciej, bo na wroga nie trzeba będzie długo czekać.

Można wygrać tę bitwę koncentrując się na Ognioplujach. Kiedy już się z nimi uporasz, zajmij się resztą. Kiedy dowiesz się, że ocaliłeś to, co trzeba było ocalić, pojawi się nowe zadanie - trzeba załatwić resztę drapieżców, by nie nękały już przyjaznych stworów. Podążaj za znacznikiem i trafiwszy na miejsce, gdzie jest ich duuużo, załatw wszystkie, aż na ekranie pojawi się komunikat, że swoje zadanie wykonałeś z honorem. Możesz zwabić bestie w pułapkę, naprowadzając je na wybuchające roślinki. Nie kończ jeszcze misji (nie wciskaj, znaczy, klawisza F10), tylko wróć tam (nie będzie to łatwe, bo znikł z ekranu prowadzący cię znacznik), gdzie pasły się Żółwie i (zapisawszy pierwej grę) postaraj odszukać jakiegoś zabitego Żółwia. Jeśli nie znajdziesz, zabij choć jednego gdzieś w kącie - uważaj, by nie rozjuszyć pozostałych - i pobierz próbkę genetyczną, dzięki której będziesz mógł wykształcić na Łowcach solidny pancerz (Armor).

Misja Czwarta

Masz zniszczyć Zarażone Miejsce, gdzie lęgną się wrogie stwory. Podążając za migającym Znacznikiem, trafisz na krętą rampę, a dalej na sporą, pionową skałę, do której dostęp blokują mniejsze kamienie. Te mniejsze dadzą się rozwalić Szponem. Zostanie po nich niebieski składnik Binarnego Wybuchowego Zarodnika. Trzeba ci znaleźć ten drugi. Dobrze ci radzimy, weź po dwa zarodniki każdego rodzaju - niech każdy z Łowców niesie jeden Zarodnik. Wróć na dół i po przebrnięciu przez krętych parowów i pole Wybuszek, na rozległej płaszczyźnie odszukaj drogi Składnik (chyba niebieski). Weź go (klawisz R - a potem poczekaj i weź jeszcze jeden), wróć na górę i połóż obok pierwszego, a potem cofnij Łowców, by im się nie dostało rykoszetami, Skała padnie na płask i będziesz mógł przejść dalej, przeskakując z platformy na platformę. W

końcu trafisz do wejścia systemu (podziemnych korytarzy, gdzie czyha Jądro Zła. Spal rośliny blokujące wejście i właź. Na dnie jest kuuuupa wrogów. Wyślij przodem najszybszego i zwab ich w zasadzkę.

Łażąc po jaskiniach, znajdź rumowisko głazów, za którymi są trzy stwory miotające wybuchowe Spory - ci wrogowie wyglądają jak kolubryny na kaczych łapach. Zabij drani - próbka mięsa da ci umiejętność miotania wybuchowych pocisków. Gdy natkniesz się na skałę blokując a ci drogę, wal jak z armaty - przedtem oczywiście musisz przynajmniej jednego z Łowców wyposażyć genetycznie w tę zdolność. Rozwalając kartaczami drogę przyj dalej za znacznikiem - aż trafisz na Siedzibę wroga. Ten jest wielki jak dom i razi ogniem niczym pancernik Tirpitz. Najlepiej załatwić go Wybuszkami Binarnymi (o ile posłuchałeś mojej rady i twoi podopieczni przynieśli jeszcze choć dwa (Różne!) składniki. Zdrowe ŁUBUDU! zakończy sprawę.

Misja Piąta.

Trzeba zablokować tunel łączący kontynent, który właśnie oczyściłeś, z kontynentem, który masz zdobyć. Trzymaj nieprzyjaciół z dala od wejścia do tunelu, którym wyszedłeś. Jest to nieco kłopotliwe.

Przede wszystkim zostaw dwóch Łowców, by strzegli wejścia - i niech to będą łowcy mogący strzelać. Ustaw ich w głębi nad wyjściem otworu wiodącego w dół - i niech jeden przewróci dwa Działka, kierując je ku wylotowi Tunelu - w ten sposób będziesz miał dodatkowe źródło ognia. Nad wylotem tunelu, na niewielkim płaskowyżu są zielone binarne zarodniki - możesz się tam dostać spalając roślinną barierę nie opodal wejścia i podążając w górę krętą drogą. Zapamiętaj to.

Migający znacznik szybko cię doprowadzi do zestawu czerwonych kolczastych ostrzy, które zamykają wejście do Tunelu, gdy tylko podchodzi do niego jakiś Łowca. Aby tędy przejść, potrzebna ci będzie umiejętność skradania się (Stealth). Zdobędziesz ją nieco dalej.

Jeżeli zimną wodą obleje cię komunikat, że prze... ałeś misję, bo do tunelu przedarły się wrogie stwory, załaduj ponownie początek misji, ale od tej pory bacznie śledź ekrany dwu Łowców, których zostawiłeś na straży. Kiedy zaczną się tłuc z Obcymi, natychmiast przejmij kontrolę nad którymś z nich i zajadle ścigaj pasożyta, który się przedarł. Dobrze jest też ustawić ich nie w jednej linii, tylko jednego nieco w głębi, i skupić się właśnie na nim, gdy tylko ten przy wejściu do tunelu zacznie lać obcych.

W końcu, penetrujący teren trafi na Zielone Kolce, te jednak zamykają się i otwierają na przemian, i wystarczy poczekać. Zauważ też, w jakiej kolejności wybuchają rośliny pomiędzy wrotami, tak by przedostać się na drugą stronę z minimalnymi obrażeniami.

Wkrótce twoi zwiadowcy miną dwa lub trzy pasące się spokojnie Żółwie i trafią na wysoki wąski grzbiet, pokryty śluzem. Nie pchaj się dalej, bo i tak spadniesz. Trzeba ci posiąść umiejętność Lepkiej Stopy (Sticky Foot). Łażąc po krętych wąwozach, natkniesz się w końcu na jednego z Klejostopów. Załatw go i spożyj trochę jego mięsa. Teraz możesz wyrobić w sobie zdolność łażenia po śliskich powierzchniach. Nieco dalej, za łukowatym przejściem, sterczą ze ściany po prawej kryształy. W tym kierunku jest twój cel.

W głębi znajdziesz tych kryształów więcej - wystają z ziemi. Dwa zablokowane kryształami tunele (jeden za drogim) flankuje (z prawej) kolejny, który wiedzie dalej. Można tam wejść po rampie, którą początkowo trudno zauważyć. Podejdź po tej rampie i po śliskiej zielonkawej nawierzchni (zrób przedtem zapis gry), a potem rozwal blokujący ci drogę głaz. W następnej pieczarze jest roślina z zielonymi sporami, a w kotlinie niżej jest roślina z błękitnymi sporami. Ponieważ jeden Łowca może nieść tylko jeden Zarodnik, trzeba ci będzie tu wysyłać obu - po każdy z Zarodników. Aby przejść dalej, trzeba ci będzie rozwalić wejście do jednego z tunelów zablokowanych kryształami.

Rozwal najpierw jedną ścianę kryształów, a potem - wróciwszy z Łowcami po Zarodniki - rozwal drugą.

Idąc dalej i przeskakując nad rozpadliną (po drodze oczywiście będziesz niepokojony przez rozmaite stwory, ale o tym nawet nie warto wspominać), dotrzesz do Kotliny, gdzie rezydują pająki, potrafiące otaczać się jakimś polem zapewniającym niewidzialność. Załatw je i zajmij się mutacjami, by uzyskać zdolność (Stealth). Wróć do Kryształowej Doliny i Każ twoim łowcom wziąć po jednym Zarodniku (potrzebne ci będą niebieski i zielony).

Wróć do Tunelu z Czerwonymi Kolcami. Używając umiejętności Znikania, przemknij przez kolce, zanim się zatrzasną - i umieść oba Zarodniki w skałach nad wejściem do strzeżonego przez pozostałą dwójkę Tunelu. Zarodniki wybuchną, skały runą w dół i zawalą wejście do Tunelu, odcinając raz na zawsze dostęp wrogim stworom. I o to chodziło, my captain.

Misja Szósta.

Nowy kontynent jest podzielony na dwie części, podobnie jak twój zespół. Trzeba ci znaleźć struktury Pasożyta i je (naturalnie!) zniszczyć. Dla odróżnienia od misji poprzednich ta jest wykonywana jakby w nocy - ciemno, głucho i kapustą śmierdzi!

Jedna para Łowców zaczyna nie opodal kałuży lawy. Chłopcy są zamknięci jak hrabia Monte Christo na wyspie If. Do przebycia ognistej rzeki potrzebna będzie pomoc drugiej pary. Przejmij więc pod rozkazy drugą parą i poszukaj błękitnych zarodników. Nie opodal jest zestaw roślinek plujących dzirytami (znasz je już aż za dobrze). Na sąsiedniej otwartej przestrzeni jest zgraja wrogów, których dobrze będzie zwabić ku tym roślinkom - walą bez wyboru, wróg czy przyjaciel.

Przewędrowawszy kawałek, trafisz do niewielkiej alkowy, gdzie siedzi nowy stworek, plujący wybuchającymi pajączkami. Te nieduże stworzenia zwane są Nekrocytami i zatłukłszy jednego możesz nabyć (drogą mutacji, oczywiście) nową umiejętność. Poszukaj też zielonego zarodnika.

Niedaleko stąd jest rampa, za którą jest pułapka - wysuwające się ze skał ostrza. Nieco dalej znajdziesz skalne rumowisko, jest w nim otwór, który pozwoli cii zobaczyć uwięzionych na dole kolegów. Niech obaj Łowcy zrzucą im swoje zarodniczki - ale kolejno, najpierw jeden - i niech go szybko weźmie któryś z dołu - a potem drogi. Chłopcy na dole mogą teraz umieścić zarodniki pod jedną z pionowych skał. Płyta runie i umożliwi im przejście przez lawę.

Dolny zespół, prąc przed siebie (lawę trzeba pokonać skokami z płyty na płytę), trafi w końcu na równinę, z której wznoszą się dwie góry. Na szczycie jednej z nich znajdziesz zarodnik jednego koloru (zapamiętaj gdzie to jest), a drugi kolor znajdziesz na skalnej półce za wąwozem , wdrapawszy się na szczyt drugiej góry. Do tej półki nijak się nie da dojść, ale zarodniki można postrącać strzelając ponad przepaścią kartaczami.

Z zarodnikami w garści podążaj za znacznikiem, aż dotrzesz do kryształowej bariery. Rozwal ją zarodnikami i podążaj dalej. W razie potrzeby - to znaczy gdy natkniesz się na ścianę - wracaj z Łowcami po zarodniki i ponownie rozwalaj wszystko, co ci stanie na drodze. Potworów jest ci tu dostatek. Na dole znajdziesz trzy struktury Pasożyta, które musisz rozwalić. Jest tu wiele potworów, które nadciągną z przeciwległego krańca płaskowyżu, gdzie jest wąski, kamienny most. Postaraj się dotrzeć tam przed nimi i staw im czoła na moście. Po przeciwległej stronie mostu znajdziesz rozległą kotlinę z niebieskimi i zielonymi zarodnikami. Niestety, cele są trzy, co oznacza, że trzeba ci będzie trzykrotnie pokonywać most i rozwalać te wyglądające jak odwrócone miski, z chętnie się rozwierającymi kolcami Struktury.

Misja Siódma.

Trzeba przedrzeć się całą grupą ku wyjściu u podnóża wulkanu.

Prawie natychmiast wszystko wokół zaczyna do ciebie strzelać dzirytami, a z góry zaczną cię bombardować kartaczami. Zamiast z nimi walczyć, spróbuj przebiec mimo. Jedna z ramp pozwoli ci na dostęp do górnych poziomów, skąd masz lepsze widoki na przeciwnatarcie.

Nie trzeba będzie zbyt długo krążyć, trafisz na niewielką polankę pełną wybuchowych roślinek. Ze sklepienia jaskini ostrzeliwują cię dzirytami, ale są tam i zielone zarodniki, które możesz zestrzelić. Weź zielony zarodnik i wróć na otwartą przestrzeń. Ustaw swoich Łowców nie opodal wejścia i każ najszybszemu zwabiać wrogów na pola Wybuszek. Strzelaj tak, by wywoływać eksplozje, gdy nieprzyjaciel jest wśród min - i łatwo ci będzie uporać się z "niemilcami".

Wkrótce trafisz na dwie rampy pokryte śluzem. Nawet jeśli twoi Łowcy nie są zręczni w łażeniu po śliskich powierzchniach, po lewej rampie możesz przejść - przy odrobinie cierpliwości i skoczności. Gdy trafisz na pozornie ślepy zaułek, spróbuj go po prostu rozwalić Szponami silnego Łowcy.

Podążając za znacznikiem, trafisz na system wąskich grzbietów - a w dole, w jednej z krętych kotlin jest błękitny zarodnik. Wziąwszy zarodnik, wróć za znacznikiem do miejsca, gdzie dalszą drogę blokują ci wielkie kryształy. Wysadź przeszkodę ładunkiem binarnym.

Zaraz potem trafisz na serię dzikich Wyrzutni - typu Stań i Fruń. Uporamy się z nimi w ten sposób: stań na dalszy z dwu, które widzisz. Fruniesz na kolejny batut, a ten znów cię wyśle dalej - jest to dość irytujący fragment gry, i nie umiemy ci poradzić czegokolwiek sensownego. Skacz aż do skutku, tak jak to robił (miotając na wsze strony uwagami, z których każda byłaby się dała podciągnąć przynajmniej pod kilka punktów kodeksu karnego) jeden z naszych.

Po przebyciu batutów trafisz do wąskiego jaru, gdzie po raz pierwszy zetkniesz się z Wrogami miotającymi pioruny - i oczywiście po zabiciu i spożyciu pierwszego z nich przyswajasz Łowcom tę zdolność. Jeden ze stworów - ukryty nieco głębiej, ma przy sobie zielony klucz. Weź go i ruszaj dalej.

Teraz czeka cię kolejny bardzo trudny fragment gry - seria skoków po platformach nad lawą. Musisz przeprowadzić wszystkich Łowców - w końcu dotrzesz do drzwi, które otworzą się przed Łowcą z kluczem. Zaraz potem na twój zespół ruszy zgraja nieprzyjaciół. Ciężka sprawa, ale już niedaleko do końca.

Wewnątrz tej jaskini jest otwór - do którego muszą wskoczyć wszyscy Łowcy - jeżeli trafisz na batut, wskakuj ponownie. Potem zbierz wszystkich Łowców wokół sporego kolistego, zamkniętego diafragmą otworu. I koniec.

Misja Ósma.

Na tym kontynencie biostruktury Wroga są większe i paskudniejsze, niż te, z którymi miałeś honor do tej pory. Twoje zadanie jest proste - masz je znaleźć i zniszczyć.

Zaczynasz na platformie w wysoko sklepionym pomieszczeniu. Na samym dole jest tunel, którym można się stąd wydostać. Podążaj za znacznikiem - za jednym z głazów znajdziesz sporo wielkich grzybów. Przeskakując od jednego do drugiego znajdziesz na jednym z nich (największym) żółty klucz. Może nie dasz rady wylądować na grzybie, ale spróbuj mimo tu - wciśnij klawisz R.

Przy okazji zdobywania klucza natkniesz się na nowego stworu, który potrafi osłaniać się Tarczą - co będzie twoja nową zdolnością, którą przyswój wszystkim Łowcom. Kiedy tylko znajdziesz binarne zarodniki, podbieraj ile się da - staraj się mieć po parze. Potrafią zdziałać cuda przeciwko największym Twardzielom. Zdolność okrywania się Tarczą może ci bardzo pomóc - twoi okryci Tarczą Łowcy wytrzymają nawet silne eksplozje.

Wróć tam, gdzie zaczynałeś i podszedłszy po spiralnej rampie, skręć w lewo. Ten tunel zawiedzie cię ku jaskini zasiedlonej przez stwory mające czerwony klucz. Wytłucz je niczym zaraza i, wziąwszy klucz, wyjdź przez czerwone drzwi. Za nimi też nie będziesz miał lekko - zaraz się zacznie przepychanka, w wyniku której powinieneś zdobyć zielony klucz.

Wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś tę misję, i daj zielony klucz jednemu z Łowców, który potrafi dobrze się skradać (posiada nieźle rozwiniętą zdolność Stealth). Na dnie pomieszczenia jest tunel, najeżony pułapkami ostrzowymi i roślinami wybuszkami. Każ wybranemu Łowcy przekraść się niepostrzeżenie (Stealth) pomiędzy kolcami (tak by się nie zwarły). Nieco dalej jest spora horda niemilców, ale twój Łowca może sobie z nimi poradzić przebiegając przez jedną z kolczastych pułapek w odległym krańcu rejonu.

Na położonej wysoko platformie znajdziesz błękitny klucz - dostaniesz się doń po rampie korzystając z odbojni (batutu) na szczycie. Wróć z kluczem do miejsca startu i otwórz niebieskie drzwi na dole.

Po minięciu lawy trafisz na ostatnie zamknięte (żółte) drzwi. Za nimi jest system tuneli i jaskiń. Dwa tunele (po prawej) po przeciwległej stronie drzwi zawiodą twoich podopiecznych do zielonych i niebieskich binarnych zarodników (niebieskie trzeba zestrzelić z wysokiej kolumny). Weź po parze zarodników (w sumie cztery - dwa niebieskie i dwa zielone) i wróć do błękitnych wrót.

Skieruj się ku najbardziej w lewo ku oddalonemu tunelowi. Na końcu następnej jaskini jest blokada z kryształów, które trzeba rozwalić przy pomocy BZ (Binarnych Zarodników). Za nimi jest rozległy amfiteatr i dość kręte rurowate przejścia, łączące platformy. Podążaj za wskazaniami znacznika, aż dotrzesz do miejsca, gdzie się czai Potężny Potwór. Nie jest tak straszny, jak się wydaje - ma dość miękkie podbrzusze. Gdybyś miał na zbyciu parę Zarodników, to akurat teraz byłby idealny moment na ich użycie. Jeśli nie masz, to trudno - ale nie sprzedasz życia za darmo!

Przejmij kontrolę nad Łowcą, który ma najpotężniejszy Szpon i ruszaj w bój. Otocz drania ze wszystkich stron i do roboty. Jeśli któryś z Łowców zacznie prząść cienko, przejmij nad nim kontrolę i odprowadź na bok, niech się pożywi innymi, mniejszymi stworkami. Misja zostanie wykonana, kiedy utłuczesz Największego Twardziela.

Misja Dziewiąta.

Jedna z Macek Pasożyta pcha ku twemu kontynentowi górę lodową nadzianą Wrogimi Stworami. Twój zespół zaczyna w czterech rogach pola lodowego - i musi umieścić BZ w dwu słabych miejscach góry lodowej.

Łowca 2 zaczyna w lodowym jarze okrytym z obu stron śluzem. Kanion można pokonac kilkoma skokami, najłatwiej zaczynając od lewej. Niedaleko stąd, po twojej stronie kanionu, ze ściany doliny wyrastają zielone zarodniki. Zestrzel jeden z nich na dół i weź go ze sobą. Za wąwozem są czerwone wrota. I niewielka alkowa, z której wydobywa się dym. Tam właśnie umieść swój zarodnik.

Łowca 3 zaczyna przez bardzo głębokim kanionie. Pierwsi wrogowie, na których się natknie, strzegą zielonego klucza - możesz się doń dostać, wykonawszy serię skoków, która cię przeniesie na przeciwległy brzeg jaru. Nie opodal klucza znajdziesz Odbojnię (batut), który cię ciśnie obok małego głazu. Rozwal głaz i znajdziesz kolejny batut, dzięki któremu będziesz mógł doskoczyć do widocznego już stąd zielonego zarodnika. Idąc po grzbiecie trafisz do Zielonych Wrót.

Łowca nr 4 zaczyna niedaleko pułapki z kolcami, na wąskiej półce. Z tej półki trzeba będzie przeskoczyć na platformę z Odbojnią, z której trafisz na kolejną, niedaleką Odbojnię. Kolejny skok wyniesie cię wreszcie ku niebieskim zarodnikom. Możesz wziąć zarodnik wykorzystując swe zdolności skoczne, albo - jeśli niedostatecznie je rozwijałeś, capnąć (klawiszem R) w przelocie, możesz go też strącić na dół i wziąć stamtąd, gdzie upadł.

Dostawszy się na dół, trafisz na rozległe pole śluzu. Po jego przeciwległej stronie widzisz alkowę, z której bucha dym, (para?). Wrzuć tam błękitny zarodnik i wróć przez śliskie pole. Pobliska rampa zawiedzie cię na wąski grzbiet, gdzie znajdziesz błękitny klucz. Użyj go do otwarcia wrót nie opodal alkowy.

Teraz Łowcy 3-ci i 4-ty powinni uzyskać dojście do centralnego rejonu, gdzie są Struktury Pasożyta. W jednej z nich są trzy klucze, dzięki którym będziesz mógł otworzyć bramę przed Łowcą nr 2. Od tej chwili możesz już dotrzec do wszystkich nisz, gdzie umieszczałeś zarodniki, masz też dostęp do miejsc z zarodnikami i możesz, umieściwszy ładunki gdzie trzeba, zwiać do punktu ewakuacyjnego, co kończy misję.

Ten poziom możesz ukończyć bez Łowcy nr 1, ponieważ od rozpoczęcia misji i tak wszyscy Łowcy są odtwarzani w Centrum Regeneracyjnym. Jeśli któryś z Łowców nie może dotrzeć do towarzyszy, a ty chcesz już mieć spokój, bo pozostali już czekają na ewakuację, każ mu wskoczyć do lawy i czort z nim! Okrutne, ale skuteczne i szybkie. Łowcę numer 1 możesz uwolnić, niszcząc białą skałę z czarnymi pasmami nie opodal czerwonego klucza w rejonie 2-go Łowcy.

Kraina Dziesiąta.

Znajdź i oddziel od pozostałych stwora produkującego Mucus (rodzaj śluzu) Przytrzymaj go aż do przybycia statku. Ten poziom to wyścig z czasem - wody nieustannie przybywa.

Nie ma chwili do stracenia! Jeśli gdziekolwiek utkniesz, to może dlatego, ze zwlekałeś gdzie indziej - i potrzebny ci klucz jest zatopiony pod wodą. Jeśli nie znajdziesz potrzebnego klucza, lepiej zacząć wszystko od początku.

Pierwsze pomieszczenie zamyka ci potężny głaz, za którym jest czerwona brama. W pobliskiej pieczarze, zamkniętej przez kolce, są Ogniostwory, z których jeden ma potrzebny ci czerwony klucz.

W sąsiednim rejonie są zielone wrota. Wysoko na prawo jest głaz zamykający drogę do jamy, gdzie rośnie zielona roślinka BZ. Nie omieszkaj wziąć ją, zarodnik będzie ci potrzebny później. Na lewo i w dole od wrót jest głaz, który możesz rozbić używając wzmocnionej broni spore. Wewnątrz siedzi kupa wrogów - z których jeden ma klucz zielony.

Błękitna brama blokuje ci drogą do pomieszczenia za zieloną bramą - klucz do niej (błękitny) leży za kryształową blokadą na prawo od błękitnych wrót. Aby wysadzić w powietrze kryształy. W dole u podnóża wzniesienia jest para pułapek kolczastych z roślinami wystrzeliwującymi zarodniki. Wyślij po nie Łowcę, posiadającego umiejętność osłaniania się Tarczą.

Użyj Tarczy, by bezpiecznie przejść pomiędzy przez tę pułapkę. Trafiwszy do wewnątrz, odwróć się do bramy plecami. Nadal będziesz mógł widzieć kolce, choć stoisz do nich zadem. Za każdym razem, gdy twój Łowca znajdzie się w opałach, użyj Tarczy. Kiedy kolce wreszcie opadną, wróć i rzuć się do ucieczki.

Pod sklepieniem jest roślinka, z której wyrastają niebieskie zarodniki. W przeciwległym końcu tej jaskini jest głaz, pod którym jest Odbojnia. Użyj Tarczy, albo zdolności Stealth, by wymanewrować ten głaz i wysłać go w górę. Skocz na wąską kładkę i zestrzel zarodnik spod sufitu używając broni miotanej (Spike weapon). Zjedź na dół i weź zarodnik, a potem wróć przez te pułapki - możesz co prawda zostać i wymordować nieprzyjaciół, ale wtedy tracisz cenny czas.

Rozwal kryształy BZ-em i przejdź krętą tubą, która zawiodzie cię do tunelu. Na jego końcu jest niebieski klucz. Wróć z nim i otwórz niebieskie wrota.

Na płaskowyżu jest ogromna horda nieprzyjaciół i ich domy. Tuż za wejściem jest grupa skał, gdzie można urządzić niezłą zasadzkę. Posyłaj przodem najbardziej chybkiego Łowcę i zwabiaj nieprzyjaciół do zasadzki.

Na jednej ze ścian obozu Pasożytów jest głaz, gdzie się czai stwór, o który ci chodzi. Zwab stworu do niedalekiej kolczastej klatki. Trzymaj je tam aż do końca misji. Na tym poziomie lodowata woda podniesie się jedynie do poziomu podstawy okrągłej klatki, tym razem masz więc dostatecznie dużo czasu.

Misja Jedenasta

Znaleźć i zniszczyć kolonię stworów produkujących mucus.

Łowca 1-szy zaczyna na otwartej przestrzeni, gdzie jest roślina produkująca niebieskie BZ. Droga do niej jest zablokowana zbiorowiskiem kryształów. Kryształu nie da się rozwalić bez pomocy Łowcy nr 2.

Ten zaczyna nie opodal rośliny z niebieskim BZ (oczywiście powinien wziąć zarodnik), okrągłej kolcowej pułapki i kupy wrogów na dokładkę. Rozwal głazy otaczające kolcową pułapkę, co ujawni zestaw Odbojni - ściągający cię wrogowie wylądują na polu Wybuszek.

Zanieś zarodnik na niedaleką rampę szczyt której pokrywa śluz. Opuść zarodnik nie opodal szczytu i w razie konieczności ostrzelaj go dzirytami (spikes), a z się ześlizgnie na otwartą przestrzeń ku Łowcy Nr 1. wróć rampą na dół, mijając pułapkę kolcową.

Nie opodal płynie strumień wody pod wysoką wieżą, na szczycie której jest niebieski klucz. Jeden z głazów na Odbojnię, za pomocą której twój Łowca może frunąć aż ku szczytowi po klucz. Wracając, przejdź na drogą stronę strumienia i dotrzesz do rejonu, gdzie zaczynał Łowca nr 2. Naśladując drogę Drugiego spróbuj doń dołączyć. Rozwal krzyształy i pokonaj hordę wrogów po drugiej stronie przejścia, zwabiając ich na pułapki albo wykorzystując pola Wybuszek. Idąc dalej, natkniesz się na stwora posiadającego nowy rodzaj oręża - Rozwalacz Struktur Genetycznych - Gene Distruptor. Za kolejnymi tunelami są czerwone wrota i czerwony klucz.

Trafisz teraz do hali, w której jest czworo drzwi. Wypuść na środkowe Łowcę Numer 4 (niech podąża za znacznikiem) z żółtym kluczem. Teraz możesz dotrzeć do ostatniej bramy i zniszczyć znajdujące się za nią Struktury Pasożyta.

Misja Dwunasta.

Twoi łowcy musza roznieść ostatnią redutę Nieprzyjaciela.

Dwie różne ścieżki wiodą do czerwonych drzwi i do stworu mającego do nich klucz. Posiadłszy klucz, podążaj za znacznikiem do miejsca ostatniej utarczki. Natkniesz się tu na dwa gigantyczne Stwory, strzegące pulsującej kolumny. Użyj Mucusu i wal wedle woli. Być może uda ci się wplątać stwory we wzajemną walkę. Po zabiciu stworów zniszcz pulsującą kolumnę.

I koniec!

producent: Sierra
platforma: PC

Ground Control

Ground Control to najnowsza strategia Sierry, która na dobrą sprawę pojawiła się niemalże znikąd, a mimo to moim skromnym zdaniem ma wszelkie atuty, by powtórzyć los Homeworlda i przejść do klasyki gatunku, stając się jednym z jego kamieni milowych. I nie są to jedynie czcze słowa, bo wspaniała grafika, klimatyczna muzyka, intuicyjne sterowanie oraz wciągająca rozgrywka sprawiają, że w moim osobistym rankingu znajduje się ona obecnie na samiusieńkim szczycie! No, ale przecież nie ma to być recenzja tylko solucja, zatem ruszajmy na plac boju.

Kampania w Ground Control to historia walki pomiędzy Korporacją Crayven a Obrządkiem Nowego Świtu (The Order of the New Dawn) toczonej na Krig-7B. W pierwszej części jako pani (tak, pani i w dodatku nie można tego zmienić, ale dzięki temu nasze polecenia są potwierdzane miłym kobiecym głosem) major Sarah Parker będziemy kierować oddanymi nam pod kontrolę siłami korporacji. Nie myślcie jednak, że major Parker to wielka szycha mogąca wszystko! Cóż, po małym incydencie na Alfa Draconis, który notabene ledwo przeżyła (przed grą polecam przejrzenie instrukcji, która wiele do kampanii wnosi), zaczęła się przejmować losem wrogów, przez co z pozycji wielce obiecującego oficera (czyli kiedyś szychą, a jakże, była!) została z powrotem jednym z bardzo wielu Dowódców Polowych (Field Commander), którzy mają jedynie słuchać rozkazów - a że nie wszystkie z równym entuzjazmem wykonuje, więc na dobrą sprawę, przydzielane są jej zadania o raczej niskim priorytecie, gdzie jej dziwne maniery nie są w stanie Korporacji zaszkodzić.

Mając króciutki wstęp historyczny za sobą, możemy przejść do pierwszej części tego tekstu, którym jest

I Krótki poradnik

Ponieważ Ground Control nie jest RTS-em w typowym tego słowa znaczeniu i bardzo mocno ciągnie go w stronę RTWG, podstawą jest tu dbanie o przydzielane nam na misje jednostki. W trakcie trwania zadania bojowego nie ma bowiem nawet co o wybudowaniu nowych marzyć - tu zajmujemy się jedynie walką, a wszelkie straty uzupełniane są dopiero po powrocie do koszar. Dlatego część tę zaczniemy od opisu podstawy naszej armii.

I.1 Jednostki

Cóż, nie da się ukryć, że bez żołnierzy bitwy wygrać się nie da, nie wspominając już nawet o całej wojnie. Dlatego też dobry dowódca powinien dbać o swoje oddziały, by przypadkiem nie zostać na polu walki w pojedynkę. Ale to nie jedyny powód, bo w Ground Control jednostki w miarę postępów w grze zdobywają

I.1.1 Doświadczenie

No właśnie, doświadczenie. Dzięki niemu, prócz możliwości przypięcia sobie medali, nasi ludzie coraz celniej strzelają, szybciej się poruszają - słowem lepiej walczą. Ma to oczywiście niezaprzeczalne plusy, ale i oznacza, że strata całego oddziału jest bardzo bolesna, bo otrzymany jako uzupełnienie oddział rekrutów musi się walki uczyć od zera - a na żadną taryfę ulgową na polu walki liczyć nie mogą.

Na szczęście jednak nasz APC (o typach jednostek będzie już za chwileczkę), którym udajemy się na pole walki, wyposażony jest w specjalny sprzęt naprawczo-leczniczy, dzięki któremu może reperować/leczyć uszkodzone jednostki znajdujące się w jego pobliżu - ale nie siebie samego, więc trzeba go odpowiednio chronić przed ostrzałem. Jego utrata (czyli nasza śmierć) kończy bowiem misję i to bynajmniej nie pozytywnie.

Innym sposobem na leczenie jednostek jest ekwipunek specjalny (o którym dokładniej również za chwilę), jaki mogą przenosić niektóre z naszych oddziałów. W przypadku piechoty rolę taką pełnią apteczki, które natychmiast przywracają naszym wojakom zdrowie. Ale nie jest to wcale cudowny środek wyciągający z dowolnie dużych tarapatów, bo po pierwsze użyć ich można tylko trzy razy na misję, a po drugie ciężko rannych jednostek jednokrotna kuracja do pełni zdrowia nie przywraca - ale i tak jest to w wielu przypadkach wyposażenie wprost niezbędne.

Trzecim sposobem na doprowadzenie oddziałów do stanu używalności w trakcie misji jest przenoszona przez Main Battle Terradyne (odpowiednik czołgów) Stacja Naprawcza (Repair Station), która działa identycznie jak nasz APC, lecząc jednostki znajdujące się w jej pobliżu (w tym również i APC). Jej wadą jest jednak podatność na zniszczenie, niemożność przeniesienia w nowe miejsce oraz fakt, że cały oddział przenosi tylko jedną jej sztukę.

I.1.2 Typy jednostek

Siły zbrojne przedstawione w Ground Control podzielone zostały - jeśli nie liczyć naszego APC - na cztery główne typy, pokrótce opisane poniżej.

I.1.2.1 Command APC

Czyli pojazd dowódcy, pełniący również rolę transportera dla piechoty oraz szpitala polowego. Jest całkiem nieźle opancerzony i dość szybki, ale nie jest to pojazd szturmowy i w bezpośrednim starciu jego uzbrojenie nie na wiele się przydaje - nie mówiąc już o tym, że jego utrata równoznaczna jest z zakończeniem gry... Może prowadzić ostrzał zarówno jednostek naziemnych, jak i latających.

I.1.1.2 Piechota (Infantry)

Piechota, jak to piechota: jest wolna, słabo opancerzona i dysponuje takim sobie potencjałem ogniowym (przynajmniej jeśli nie liczyć Templarów Nowego Świtu). Ale nie należy jej nie doceniać, bo dzięki uzbrojeniu specjalnemu może sobie poradzić nawet z ciężkimi jednostkami wroga, które zresztą mają dość duże problemy z jej zniszczeniem - przynajmniej przy pomocy swego głównego uzbrojenia - a z lekkimi i bez niego nawiązuje całkiem równoważne pojedynki ogniowe. Dodatkowo charakteryzuje się sporą dozą "niewidzialności" i może się swobodnie przemieszczać w terenie niedostępnym dla jednostek zmechanizowanych, a większość jej typów może również prowadzić ostrzał jednostek latających, - cóż, w połączeniu z APC jest na początku podstawą praktycznie każdej armii, a w roli zwiadowców sprawdza się idealnie do samego końca.

I.1.2.3 Jednostki szturmowe (Assault Terradyne/Hoverdyne)

Ogólnie rzecz biorąc, można je podzielić na dwie kategorie: ciężkie i lekkie. Lekkie siłą ognia odpowiadają mniej więcej piechocie, tyle tylko, że szybciej się poruszają. Ciężkie natomiast to odpowiedniki współczesnych sił pancernych: chronione ciężkim pancerzem, dysponujące dużą siłą ognia - po prostu niezbędne w ataku. Niestety, nie potrafią się, w przeciwieństwie do jednostek lżejszych, obronić przed atakami z powietrza i w tym względzie muszą polegać na innych. Mają również problemy z piechotą, ale temu można akurat częściowo zaradzić zabierając odpowiednie uzbrojenie specjalne.

I.1.2.4 Jednostki wsparcia (Support Terradyne/Hoverdyne)

Ogólnie rzecz biorąc są to jednostki artyleryjskie wyposażone w uzbrojenie o bardzo dużej sile ognia i zasięgu. Niestety, ze względu na słabe opancerzenie nie są to pojazdy mogące sobie poradzić w bezpośrednim sąsiedztwie wrażych jednostek, przez co wymagają ochrony innych - najlepiej zresztą trzymać je w drugiej linii. Odpowiednio chronione są jednak wprost nieocenione, gdyż pozwalają na atak z bezpiecznej odległości, bez narażania jednostek na ryzyko wrażego ognia, tudzież zapewniają bardzo dobrą ochronę przed atakami z powietrza - a niektóre mogą prowadzić ogień zarówno do celów latających, jak i naziemnych.

I.1.2.5 Jednostki lotnicze (Aerodyne)

Dysponując największą prędkością i całkowicie niezależne od warunków terenowych mogą siać w szeregach wroga prawdziwy popłoch. I to nie tylko dzięki broni umieszczonej na pokładzie (w przypadku wersji szturmowych - Attack - oraz bombowych - Bomber), gdyż świetnie sprawdzają się także w roli zwiadowców (Scout) oraz sił przeciwlotniczych (Fighter). Niestety, nie można ich w trakcie trwania misji poddać naprawie przy pomocy APC, nie mogą również przenosić ekwipunku do samodzielnej naprawy, w związku z czym przed posłaniem ich w bój warto się upewnić, że wróg nie ma tam sił przeciwlotniczych.

I.2 Broń specjalna

Nasze jednostki mogą, poza swym standardowym wyposażeniem, przenosić także i uzbrojenie specjalne. Jako że na daną misję mogą one zabrać tylko jeden jej rodzaj, dlatego też wyboru odpowiedniego systemu dokonać należy przed rozpoczęciem misji, po analizie stojącego przed nami zadania - tak, by zapewniło nam przewagę, a nie służyło jedynie za zbędny balast.
Na początek opis sił Korporacji i jej piechoty (APC żadnego dodatkowego ekwipunku przenosić bowiem nie może).

I.2.1 Jednostki Korporacji

Ogólnie rzecz biorąc, opierają się na klasycznych rozwiązaniach, czyli amunicji prochowej (no, załóżmy, że jest to jeszcze proch...) i rakietach, z bronią ostateczną wykorzystującą ładunki nuklearne.

I.2.1.1 Piechota

I.2.1.1.1 RMM-9 Infantry Mortar

Po prostu moździerz, czyli lekka artyleria stromotorowa, idealna do niszczenia celów ukrytych np. za murami. Może się znaleźć na wyposażeniu Rifle Infantry; trzy użycia.

I.2.1.1.2 CG-89mm Antitank Rocket

Wyrzutnia pocisków przeciwpancernych, dzięki której piechota ma jakie takie szanse w walce z ciężkim sprzętem wroga. Wyposażenie Rifle Infantry; trzy użycia.

I.2.1.1.3 140mm RAW

Wyrzutnia granatów o dużej sile rażenia, przeznaczona do niszczenia cięższego sprzętu wroga tudzież większych zgrupowań piechoty. Wyposażenie Special Forces; jedno użycie.

I.2.1.1.4 GyroJet Ammunition

Amunicja przeciwpancerna, pozwalająca na w miarę równą walkę z ciężkim sprzętem wroga. Wyposażenie Special Forces; trzy użycia.

I.2.1.2 Jednostki szturmowe (Assault)

I.2.1.2.1 HE Grenade Launcher

Odpowiednik moździerza piechoty, wystrzeliwuje granaty odłamkowe po stromotorowej trajektorii. Przeznaczony do niszczenia piechoty oraz lekkich pojazdów wroga ukrytych za fortyfikacjami. Wyposażenie Light i Scout Terradyne; trzy użycia.

I.2.1.2.2 Depleted Uranium Rounds

Amunicja ze zubożonego uranu, zwiększająca szanse w walce z ciężkim sprzętem wroga. Wyposażenie Light i Scout Terradyne; trzy użycia.

I.2.1.2.3 HE Rounds

Amunicja odłamkowa, przeznaczona do niszczenia piechoty i lekkich pojazdów wroga. Wyposażenie ciężkich pojazdów szturmowych (Main Battle i Annihilator Terradyne); trzy użycia.

I.2.1.2.4 Advanced HE Rounds

Ulepszona wersja amunicji odłamkowej o znacznie większej sile rażenia, będąca na wyposażeniu Main Battle i Annihilator Terradyne; tylko jedno użycie.

I.2.1.3 Jednostki wsparcia (Support)

I.2.1.3.1 Hammerhead Warhead

Ulepszona wersja rakiet przeznaczonych do niszczenia sił powietrznych wroga. Wyposażenie Rocket Terradyne; trzy użycia.

I.2.1.3.2 Hellfire Missiles

Ulepszona wersja rakiet przeznaczonych do niszczenia naziemnych sił wroga. Wyposażenie Rocket Terradyne; trzy użycia.

I.2.1.3.3 Tactical Nuclear Shells

Taktyczna broń jądrowa, do użycia w ekstremalnych przypadkach. Wyposażenie jednostek artylerii (Artillery Terradyne); pojedyncze użycie.

I.2.1.3.4 Jannice Warhead

Bardzo celna, komputerowo nakierowywana na cel, amunicja do zadań specjalnych. Wyposażenie jednostek artylerii (Artillery Terradyne); trzy użycia.

I.2.1.4 Siły powietrzne (Aerodyne)

I.2.1.4.1 HE Mini Bombs

Bomby burzące, mogące stanowić wyposażenie Light Scout Aerodyne, zastosowanie takie samo, jak amunicji HE w wersji lądowej; trzy użycia.

I.2.1.4.2 Depleted Uranium Rounds

Amunicja ze zubożonego uranu znana z jednostek szturmowych, tym razem w wersji dla powietrznych zwiadowców (Light Scout Aerodyne); trzy użycia.

I.2.1.4.3 Improved AIM Missile

Bardzo skuteczne rakiety powietrze-powietrze, przeznaczone do niszczenia wrogich sił lotniczych. Wyposażenie myśliwców (Fighter Aerodyne); trzy użycia.

I.2.1.4.4 ICM-DP TseTse Rocket

Rakiety o zwiększonej zdolności penetracji pancerza ciężkich jednostek wroga. Wyposażenie maszyn szturmowych (Assault Aerodyne); dwa użycia.

I.2.1.4.5 HE Firefly Rocket

Nieco inna wersja rakiet z głowicą odłamkową, przeznaczonych do niszczenia piechoty. Wyposażenie maszyn szturmowych (Assault Aerodyne); trzy użycia.

I.2.1.4.6 Tactical Nuclear Bomb

Lotnicza wersja taktycznego ładunku nuklearnego. Wyposażenie bombowców (Bomber Aerodyne); pojedyncze użycie.

I.2.1.4.7 Fragmentation Bomb

Bomba rozrzucająca na znaczny obszar lekkie ładunki wybuchowe. Nie są one wystarczająco mocne, by zniszczyć cięższe jednostki wroga, ale do ich masowego uszkodzenia tudzież eksterminacji piechoty nadaje się znakomicie. Wyposażenie bombowców (Bomber Aerodyne); pojedyncze użycie.

I.2.2 Jednostki Nowego Świtu

Wykorzystują przede wszystkim broń energetyczną: wyładowania elektrostatyczne, pociski plazmowe i inne, równie futurystyczne narzędzia pracy. Oficjalnie nie korzystają z broni nuklearnej, jako że przyczyniła się ona do prawie całkowitej zagłady ludzkości (a przy okazji wyniosła Nowy Świt na piedestał), ale...

I.2.2.1 Piechota

I.2.2.1.1 SMAUG-12 Flamethrower

Cóż, po prostu miotacz ognia, przeznaczony do niszczenia nieopancerzonych jednostek wroga - niestety, o bardzo małym zasięgu. Wyposażenie piechoty (Shock Infantry); trzy użycia.

I.2.2.1.2 Focused Energy Pulse

Broń przeciwpancerna będąca na wyposażeniu piechoty (Shock Infantry); trzy użycia.

I.2.2.1.3 Anti-Air Warheads

Broń przeciwlotnicza będąca na wyposażeniu piechoty przeciwpancernej (AT Infantry, czyli Templars); trzy użycia.

I.2.2.1.4 MicroNuke Warhead

Broń przeciwpancerna będąca na wyposażeniu piechoty przeciwpancernej Nowego Świtu (Templars); trzy użycia.

I.2.2.2 Jednostki szturmowe

I.2.2.2.1 Electro Field

Kolejna broń oparta o wyładowania elektryczne, tym razem przeznaczona do niszczenia wrażej piechoty. Wyposażenie Scout i Light Hoverdyne; trzy użycia.

I.2.2.2.2 Electro Dagger

Skoncentrowane wyładowanie elektryczne przeznaczone do niszczenia opancerzonych pojazdów wroga. Wyposażenie jednostek lekkich i zwiadowczych (Light i Scout Hoverdyne).

I.2.2.2.3 Plasma Sunburst

Ładunki plazmowe będące odpowiednikiem pocisków odłamkowych. Na wyposażeniu ciężkich jednostek szturmowych (Medium i Heavy Hoverdyne); trzy użycia.

I.2.2.2.4 Plasma Moonburst

Ulepszone ładunki plazmowe o większej sile rażenia, ale niestety tylko pojedynczego użycia. Na wyposażeniu ciężkich jednostek szturmowych.

I.2.2.3 Jednostki wsparcia

I.2.2.3.1 TankBuster Discharge

Zwiększa zdolności przeciwpancerne głównej broni poduszkowca artyleryjskiego (Artillery Hoverdyne) i tylko na niego może zostać zabrane. Wystarcza na jeden raz.

I.2.2.3.2 LongRange Discharge

Zwiększa zasięg głównej broni poduszkowca artyleryjskiego, wystarcza na trzy razy i może być załadowane tylko na niego.

I.2.2.3.3 SCU-Focus Prism

Kolejne dziwne urządzenie, tym razem zapewniające większą siłę ognia pojedynczego strzału. Znajduje się na wyposażeniu Beam Platform i wystarcza na trzy użycia.

I.2.2.3.4 SCU-Frequency Prism

Mimo super wymyślnej nazwy to "coś" służy jedynie do zwiększenia szybkostrzelności Beam Platform, która jako jedyna może go przenosić. Wystarcza na trzy użycia.

I.2.2.3.5 Advanced Spider Drone

Pociski wyposażone w ulepszony system celowniczy oraz ładunki wybuchowe większej mocy. Mogą być załadowane tylko na Drone Carriera i wystarczają na trzy użycia.

I.2.2.4 Siły powietrzne

I.2.2.4.1 Electro Field

Lotnicza odmiana broni opartej o wyładowania elektryczne, przeznaczona do niszczenia wrażej piechoty. Znajduje się na wyposażeniu jednostek zwiadu (Recon Aerodyne); trzy użycia.

I.2.2.4.2 Electro Dagger

Skoncentrowane wyładowanie elektryczne przeznaczone do niszczenia opancerzonych pojazdów wroga, tym razem w wersji lotniczej, będącej na wyposażeniu Recon Aerodyne; trzy użycia.

I.2.2.4.3 Fragmentation Torpedo

Pociski zaprojektowane specjalnie do niszczenia wrogiej piechoty i celów lekko opancerzonych. Znajduje się na wyposażeniu jednostek szturmowych (Attack Aerodyne); trzy użycia.

I.2.2.4.4 Solar Torpedo

Ciężki pocisk wykorzystywany do niszczenia umocnień wroga. Ma bardzo dużą siłę wybuchu, ale niestety, ze względu na małą prędkość pocisku, nie nadaje się do ataku jednostek w ruchu. Na wyposażeniu Attack Aerodyne; dwa użycia.

I.2.2.4.5 Improved Plasma Missile

Ulepszona plazmowa rakieta powietrze-powietrze, przeznaczona do zwalczania wrogich myśliwców. Na wyposażeniu Attack Aerodyne; trzy użycia.

I.3 Ekwipunek specjalny

Mimo iż w większości przypadków nie służy bezpośrednio do niszczenia wrogich jednostek, to jednak dobrze dobrany i odpowiednio użyty zapewnia przewagę i przetrwanie na polu walki. Przydziela się go przed rozpoczęciem misji na zasadach identycznych, jak broń specjalną - po jednym na oddział. Opis ponownie zaczniemy od Korporacji i jej piechoty.

I.3.1 Jednostki Korporacji

I.3.1.1 Piechota

I.3.1.1.1 Personal Medkit

Zestaw farmakologicznych specyfików drastycznie przyspieszających leczenie oraz części zapasowych i narzędzi służących do polowych napraw pancerzy piechoty. Na wyposażeniu wszystkich jej rodzajów; trzy użycia.

I.3.1.1.2 Deployable Radar

Mały przenośny radar, który po rozstawieniu przekazuje obraz swojego otoczenia bezpośrenio do systemów APC. Po rozstawieniu nie można go przenieść w nowe miejsce, a oddział Rifle Infantry może przenosić tylko jeden.

I.3.1.1.3 Demolition Charge

Dużej mocy ładunek wybuchowy, aktywowany zdalnie z pokładu APC. Na wyposażeniu Special Forces; trzy użycia.

I.3.1.1.4 Image Intensifier

Przenośny system służący powiększeniu pola widzenia jednostek bojowych w wersji dla Special Forces; cztery użycia.

I.3.1.2 Jednostki szturmowe

I.3.1.2.1 ADPP Repair Module

Zestaw części zapasowych i przenośnych systemów naprawczych pozwalających na doprowadzenia pancerzy jednostek Terradyne do stanu używalności po "napoczęciu" przez wroga. Na wyposażeniu wszystkich typów szturmowych Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.2 Antitank Mine

Miny o bardzo dużej sile niszczącej, będące na wyposażeniu Scout Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.3 Anti-Missile System

Aktywny przez parędziesiąt sekund system chroniący przez wrażymi rakietami. Na wyposażeniu Scout oraz Annihilator Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.4 Sentry Gun - Autocannon

Przenośne, samodzielne stanowisko ogniowe, wyposażone w pojedynczy ciężki karabin maszynowy. Po rozstawieniu prowadzi ogień w pełni automatycznie, ale nie może zostać przeniesione w nowe miejsce. Na wyposażeniu Light Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.5 Sentry Gun - Rocket

To samo, co powyżej, ale wyposażone w wyrzutnię rakiet. Na wyposażeniu Light Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.6 Sentry Gun - Anti-Air

To samo, co powyżej, ale wyposażone w wyrzutnię rakiet przeciwlotniczych i w związku z tym mogące prowadzić ogień jedynie do celów latających. Na wyposażeniu Light Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.7 Targeting Computer

System zapewniający czasowy wzrost celności prowadzonego przez jednostkę ognia. Na wyposażeniu Main Battle Terradyne; trzy użycia.

I.3.1.2.8 Deployable Repair Station

Polowe, autonomiczne stanowisko naprawcze, wyposażone w pojedynczy moduł naprawczy montowany również na APC. Po rozstawieniu działa w pełni automatycznie, ale nie może zostać przeniesione w nowe miejsce. Na wyposażeniu Main Battle Terradyne; jedno użycie.

I.3.1.3 Jednostki wsparcia

I.3.1.3.1 ADPP Repair Module

To samo, co w wypadku jednostek szturmowych. Na wyposażeniu wszystkich Terradyne wsparcia; trzy użycia.

I.1.1.1.2 Image Intensifier

To samo, co w wypadku piechoty. Na wyposażeniu wszystkich Terradyne wsparcia; cztery użycia.

I.3.1.3.3 Anti-Missile System

To samo, co w wypadku jednostek szturmowych. Na wyposażeniu Anti-Air i Rocket Terradyne, trzy użycia.

I.3.1.4 Siły powietrzne

I.1.1.1.1 Afterburner

Dopalacz, zwiększający na kilkadziesiąt sekund szybkość Aerodyne. Na wyposażeniu wszystkich typów Aerodyne; trzy użycia.

I.3.1.4.2 Image Intensifier

To samo, co w wypadku piechoty i Terradyne wsparcia. Na wyposażeniu wszystkich typów Aerodyne; cztery użycia.

I.3.1.4.3 Anti-Missile System

To samo, co w wypadku Terradyne szturmowych i wsparcia. Na wyposażeniu wszystkich typów Aerodyne; trzy użycia.

I.3.2 Jednostki Nowego Świtu

I.3.2.1 Piechota

I.3.2.1.1 Personal Medkit

To samo, co w wypadku piechoty Korporacji. Na wyposażeniu wszystkich typów piechoty; trzy użycia.

I.3.2.1.2 Deployable Pulse Radar

Odpowiednik Deployable Radar przenoszonego przez piechotę Korporacji. Na wyposażeniu Shock Infantry; pojedyncze użycie.

I.3.2.1.3 Cloaking Field

Przenośne urządzenie zapewniające całemu oddziałowi chwilową niewidzialność. Na wyposażeniu Templarów; trzy użycia.

I.3.2.1.4 Image Intensifier

To samo, co w wypadku piechoty Korporacji. Na wyposażeniu Templarów; cztery użycia.

I.3.2.2 Jednostki szturmowe

I.3.2.2.1 ADPP Repair Module

To samo, co w wypadku Terradyne Korporacji. Na wyposażeniu wszystkich typów Hoverdyne; trzy użycia.

I.3.2.s2.2 Missile Defender

Odpowiednik system Sentry Gun w wypadku Terradyne Korporacji, ale wyposażony w działko laserowe, niszczące wrogie pociski rakietowe. Na wyposażeniu Scout oraz Medium Hoverdyne; pojedyncze użycie.

I.3.2.2.3 Antitank Mine

To samo, co w wypadku Terradyne Korporacji. Na wyposażeniu Scout Hoverdyne; trzy użycia.

I.3.2.2.4 Vortex Shield

Urządzenie umożliwiające ukrycie kilku jednostek przed sensorami wroga. Pole ukrywające jest całkowicie nieruchome i po kilkudziesięciu sekundach samoczynnie zanika. Na wyposażeniu Medium Hoverdyne; dwa użycia.

I.3.2.2.5 Ensergy Shield

Uleszona wersja Anti-missile System znanego z Terradyne Korporacji, ale chroni przed wszystkimi rodzajami ataków wroga. Na wyposażeniu Medium oraz Heavy Hoverdyne; trzy użycia.

I.3.2.2.6 Speed Booster

Na parędziesiąt sekund zapewnia dużo większą szybkość poruszania się Medium oraz Heavy Hoverdyne, na których wyposażeniu może się znaleźć; trzy użycia.

I.3.2.3 Jednostki wsparcia

I.3.2.3.1 ADPP Repair Module

To samo, co w wypadku szturmowych Hoverdyne. Na wyposażeniu wszystkich Hoverdyne wsparcia; trzy użycia.

I.3.2.3.2 Image Intensifier

To samo, co w wypadku piechoty. Na wyposażeniu wszystkich Hoverdyne wsparcia; cztery użycia.

I.3.2.3.3 Energy Shield

To samo, co w wypadku szturmowych Hoverdyne. Na wyposażeniu Beam Hoverdyne oraz Drone Carrier; trzy użycia.

I.3.2.4 Siły powietrzne

I.3.2.4.1 Energy Shield

To samo, co w wypadku Hoverdyne szturmowych i wsparcia. Na wyposażeniu wszystkich Aerodyne; trzy użycia.

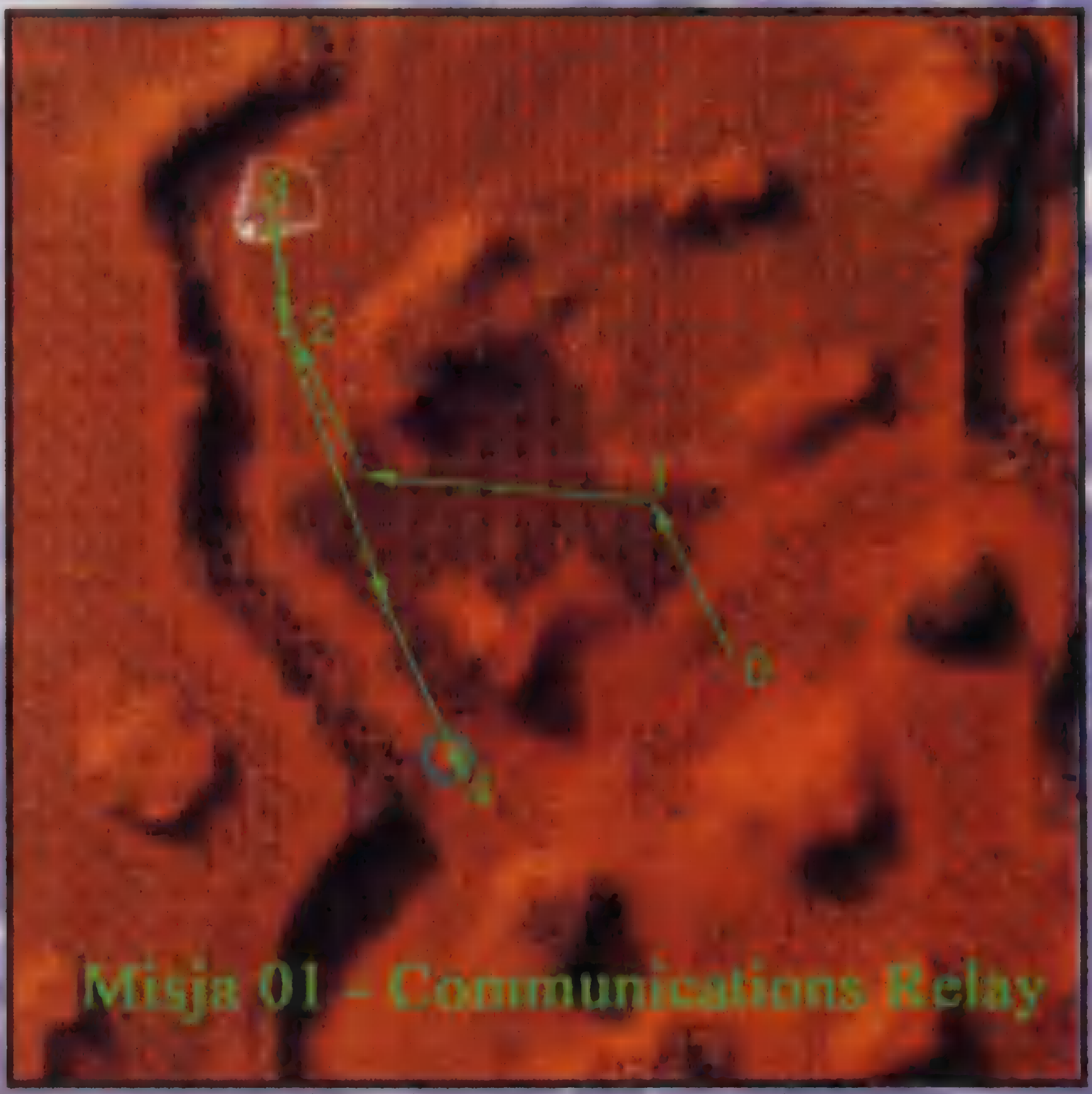
I.3.2.4.2 Image Intensifier

To samo, co w wypadku piechoty i Hoverdyne wsparcia. Na wyposażeniu wszystkich Aerodyne; cztery użycia.

II Kampania Korporacji

Po poradach ogólnych oraz przeglądzie ekwipunku pora na danie główne, czyli opis przejścia poszczególnych misji. Dzięki mapom oraz liście biorących w niej udział oddziałów wraz z proponowanym wyposażeniem, przejście pierwszej jej części (kontynuacja ukaże się w przyszłym numerze) na poziomie Normal zbyt wielkich trudności nikomu sprawić nie powinno. Zresztą, pamiętajcie, że jakby co, zawsze można poziom trudności obniżyć, choć mam nadzieję, że nie będzie to potrzebne.

II.1 Misja 01 - Communications Relay (Stacja przekaźnikowa)



II.1.1 Cel:

Zniszczyć stację przekaźnikową wroga i wycofać się do miejsca ewakuacji przed przybyciem posiłków wroga. Szacowany czas do ewakuacji 10 minut.

I.1.2 Jednostki:

1 x APC
1 x Rifle Infantry w konfiguracji szturmowej

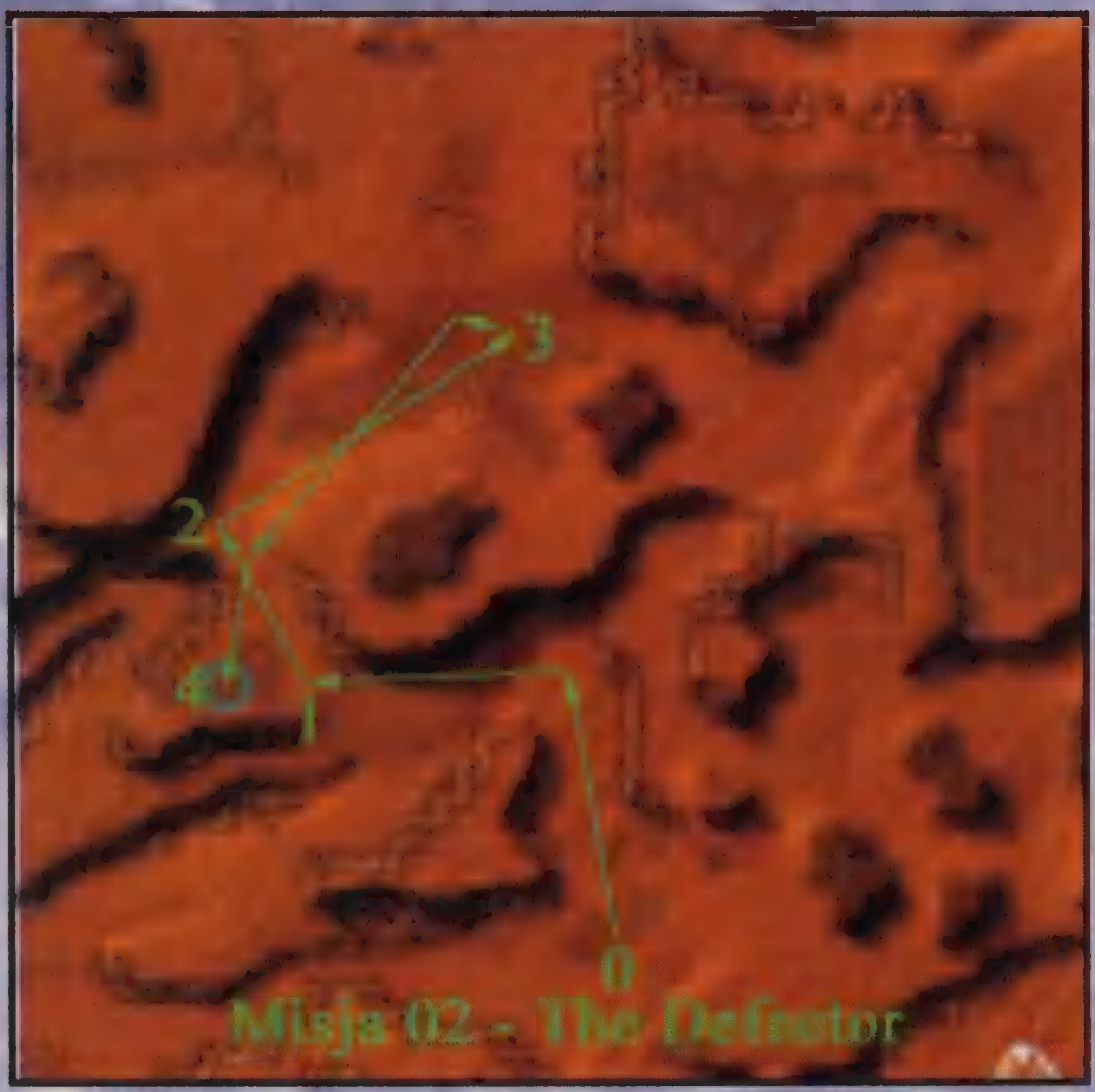
II.1.3 Przejście:

Misja niemalże treningowa. Lądujemy w punkcie 0 i ładujemy piechotę na APC. Ruszamy do punku 1 i zajmujemy się czterema jednostkami zwiadowczymi wroga, wyładowując piechotę, by wspomogła APC. Następnie z powrotem na APC i ruszamy w kierunku punktu 2, znajdującego się przed wejściem do wrażej bazy. Ponownie wyładowujemy piechotę i ruszamy do ataku.
Obronę bazy stanowią lekkie siły wroga (trochę piechoty i zwiadowcy) oraz dwie wieżyczki. Zbyt wielkiej filozofii tu jednak nie ma: wystarczy trzymać piechotę blisko APC, a pokonamy ją bez strat własnych. W środku bazy natkniemy się na jeszcze paru wrogich piechurów, a po ich zniszczeniu możemy zabramy się za destrukcję budynków. Głównym naszym celem jest Communications Tower oraz Communications Relay i na nich to powinniśmy się skoncentrować, jeśli chcemy zakończyć misję bez wdawania się w bój z posiłkami wroga. Pięć minut przed ich przybyciem na ekranie pojawia się timer pokazujący czas do przybycia posiłków - by ich uniknąć wystarczy wyruszyć z bazy na trzydzieści sekund przed jego upływem.
Ale tak się dobrze składa, że akurat w tej misji ucieczka wcale nie jest konieczna, gdyż na poziomie Normal posiłki składają się z dwóch oddziałów po cztery Scout Hoverdyne, a z takimi siłami powinniśmy sobie bez większych problemów poradzić. Wystarczy jedynie schronić się za murami bazy, tak by w danej chwili mógł nas atakować tylko jeden z oddziałów. Dzięki wsparciu APC

posiłki można rozwalić bez strat własnych, a następnie powrócić do niszczenia bazy - teraz już bez limitu czasowego. A jej całkowite zniszczenie jest jak najbardziej polecane, gdyż dzięki temu nasze jednostki zdobywają tak im potrzebne doświadczenie.

Misję kończymy w punkcie 4, do którego należy udać się swoimi siłami po zniszczeniu bazy.

II.2 Misja 02 - The Deflector (Dezerter)



II.2.1 Cel:

Spotkać się z Biskupem Delendre, chcącym przejść na stronę Korporacji i eskortować go do miejsca ewakuacji.

II.2.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Rifle Infantry w konfiguracji szturmowej z apteczkami i moździerzem

II.2.3 Przejście:

Po wylądowaniu w punkcie 0 ładujemy obydwa oddziały piechoty na APC i ruszamy do punktu 1. Natkniemy się tutaj na dwa oddziały wrażej piechoty (od zachodu zaatakuje oddział mocno przetrzebiony, od północy w pełnym składzie, który, by szybciej oczyścić sobie drogę, warto przywitać z moździerzy) oraz dwa pojazdy zwiadowcze, które nadjadą po rozpoczęciu walki od południa. Po ich pokonaniu przechodzimy do punku 2 i niszczymy trzeci oddział piechoty wroga, a następnie ładujemy piechotę na APC i ruszamy do punktu 3, gdzie APC naszego Dezertera walczy z czterema pojazdami zwiadowczymi wroga. Nie trzeba się tam jednak zbytnio spieszyć, gdyż jest on w stanie wytrzymać do naszego przybycia bez najmniejszych problemów.

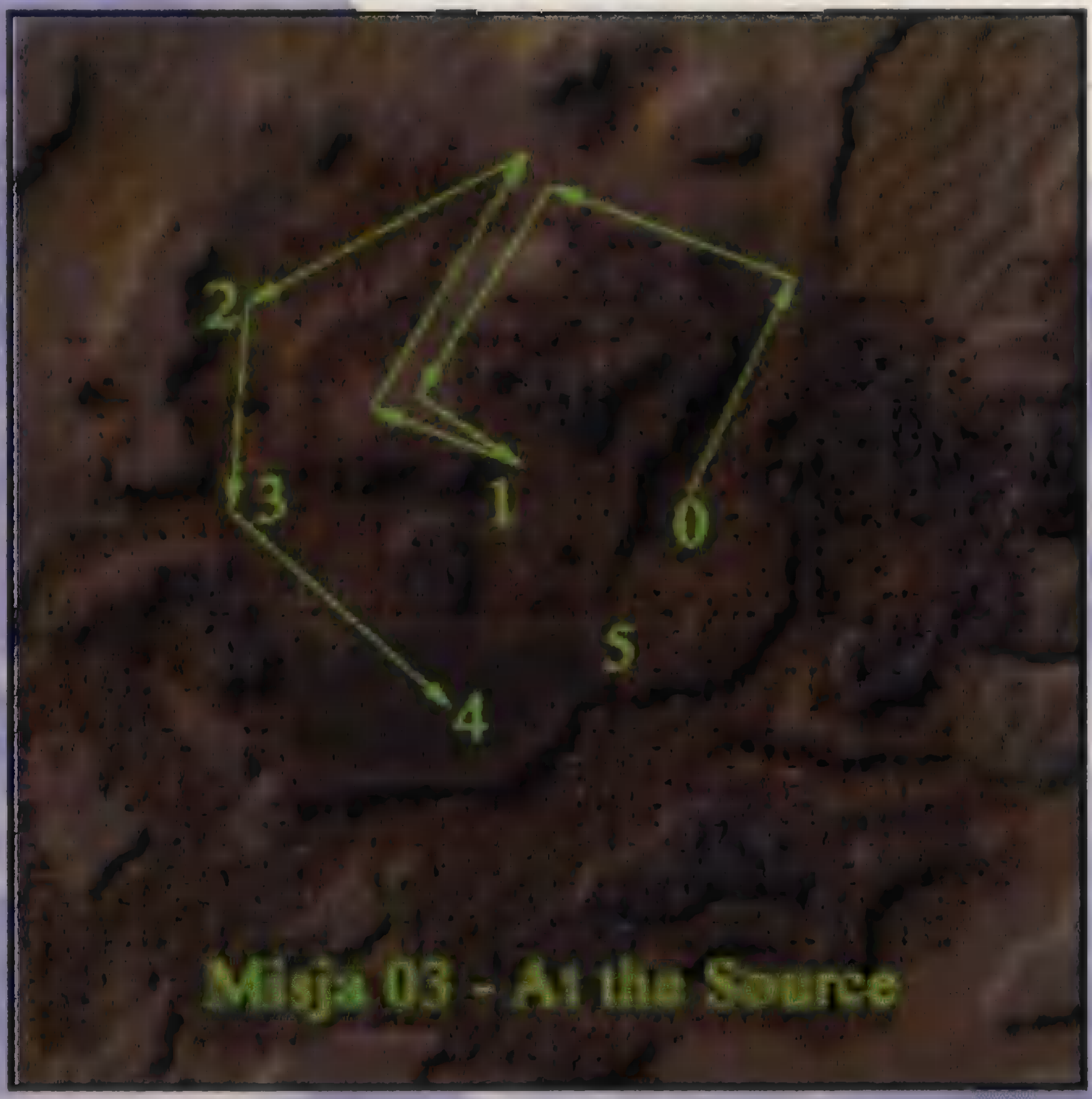
Gdy się już jednak do niego zbliżymy, ulegnie w ładnej eksplozji zniszczeniu, ale na to akurat wpływu nie mamy.

Po pozbyciu znajdujących się w pobliżu zwiadowców podjeżdżamy naszym APC do leżącego na ziemi Biskupa, który na łożu śmierci poinformuje nas o tajemniczym Projekcie Garm (wspominając coś, że "Oni nie są Aniołami, są Diabłami!" i "Musicie ich powstrzymać!"), przekaże nam dysk z danymi o projekcie i odejdzie na tamten świat - na co również wpływu nie mamy.

Po jego śmierci dostaniemy informacje o zbliżających się znacznych siłach wroga i rozkaz do ewakuacji do punktu 4 - i tym razem należy go wykonać jak najszybciej (czyli z piechotą na APC), gdyż siły wroga są na prawdę przeważające i walka z nimi nie ma praktycznie żadnych szans powodzenia.

Po powrocie do bazy nasza bohaterka starym sposobem utopi pytania o powód przejścia Biskupa na stronę Korporacji ("Co może być tak strasznego, by uciekał on do nas, jakbyśmy byli ostatnią deską ratunku?") w wodzie niegazowanej, a my przejdziemy do misji trzeciej.

II.3 Misja 03 - At the Source (U źródła)



II.3.1 Cel:

Zniszczenie generatora dostarczającego energię dla wieżyczek obronnych bazy wroga w ciągu 5 minut od wylądowania oraz wsparcie sił Majora Thomasa (taaa, miały być posiłki, a jest tylko zarozumiały Major, co wraz z informacją o utajnieniu danych dotyczących Projektu Garm za dobrze nie wróży, ale co tam...) we właściwym ataku na bazę wroga.

II.3.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Rifle Infantry w konfiguracji szturmowej z apteczkami i moździerzem
1 x Light Terradyne z wyrzutnikiem granatów HE i modułem naprawczym

II.3.3 Przejście:

Cóż, misję tę wykonać można na dwa sposoby: ryzykancki oraz bezpieczny, z których, ze względu na poziom trudności, polecam ten drugi i na nim też się skoncentruję.

Ponieważ od momentu wylądowania mamy tylko pięć minut na zniszczenie wrażego generatora, wiec w tempie ekspresowym ładujemy piechotę na APC i ruszamy do punktu 1. Tutaj wyładowujemy piechotę i przy pomocy moździerzy niszczymy generator. Ostrzał trzeba jednak prowadzić w ciemno (także dosłownie, bo jest to misja nocna), gdyż celu przed jego zniszczeniem nie zobaczymy i polegać możemy jedynie na wskazaniach na mapie - ale nie ma się co stresować, bo granatów do moździerzy piechoty i wyrzutni na Terradyne w zupełności do tego zadania wystarcza, a nawet jeszcze trochę zostaje.

Po zniszczeniu generatora możemy się już praktycznie pakować do domu, ale ze względu na doświadczenie lepszym wyjściem jest wspomożenie majora Thomasa w samym ataku na bazę. Ładujemy więc piechotę na APC i ruszamy do punktu 4. W punkcie 2 natkniemy się najprawdopodobniej na ruszające do ataku siły Thomasa, ale nie należy się nimi przejmować, tak samo jak i unieruchomionymi wieżyczkami w okolicy 3 - zajmie się nimi Thomos, a ponieważ dysponuje ciężkim sprzętem, więc jedyną szansą na zniszczenie paru budynków jest rozpoczęcie akcji jak najdalej od niego.

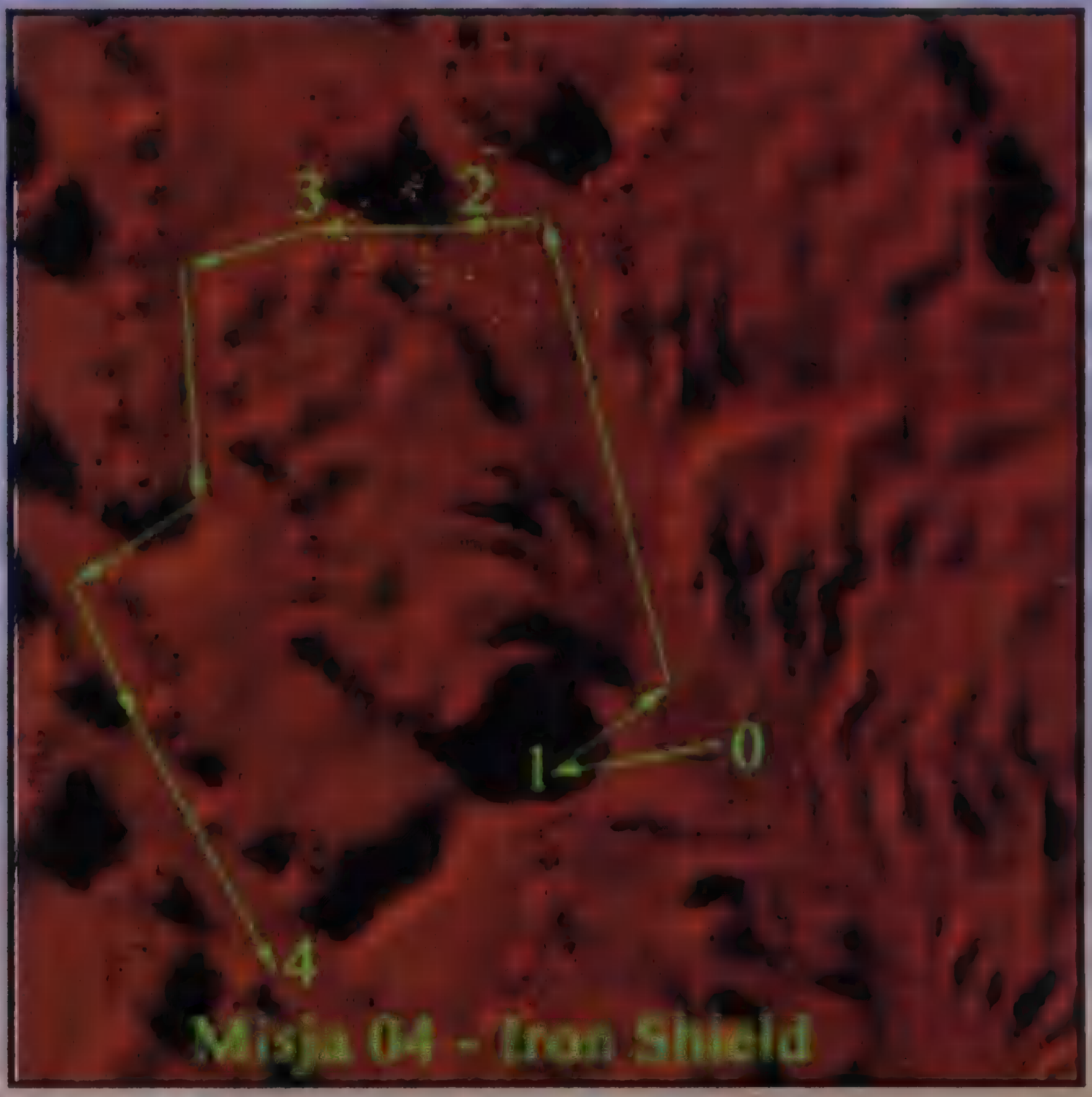
Oznacza to jednak spotkanie oko w oko z czterema wrogimi lekkimi Hoverdynami oraz oddziałem piechoty - nie jest to jednak dla całości naszych sił zbyt wielki problem i bez strat własnych powinniśmy się z nimi rozprawić, a następnie zniszczyć zabudowania bazy prócz szpitala polowego, który się podda.

Niestety, mimo wywieszenia białej flagi zostanie on zniszczony przez siły Majora Thomasa, który w dodatku dostanie za to pochwałę od przełożonych - cóż, kolejna misja, po której ma się moralnego kaca...

II.3.4 Sposób alternatywny

Mówiąc w skrócie, polega on na szturmie przez bramę w punkcie 5 i zniszczenie generatora od wewnątrz. Jest to jednak o tyle trudne, że prócz piechoty i lekkich Hoverdyne musimy się jeszcze rozprawić ze sprawnymi (bo przecież generatora jeszcze nie rozwaliliśmy) wieżyczkami wroga. Jest to wykonalne (bo nasze jednostki mają ekwipunek naprawczo/leczący), ale droga ta jest, przez konieczność rozprawienia się w wrogimi jednostkami, dłuższa od sposobu pierwszego i trzeba się nieźle napocić, by zniszczyć generator w wyznaczonym czasie... A ponieważ dodatkowo niewiele, idąc tą drogą, zyskujemy (bo przy standardowym sposobie zniszczymy praktycznie tyle samo), więc właściwie szkoda nerwów - ale jeśli ktoś chce sobie zaimponować, to proszę bardzo.

II.4 Misja 04 - Iron Shield (Żelazna tarcza)



II.4.1 Cel:

Powstrzymanie wroga atakującego na posterunek badawczy. Ponieważ jest on kluczowym obiektem w przyszłych planach Korporacji odnośnie Krig-7B, trzeba go obronić za wszelką cenę, bez względu na ponoszone przy tym straty.

II.4.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Rifle Infantry w konfiguracji szturmowej z apteczkami i moździerzem
2 x Light Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułem naprawczym i granatami HE

II.4.3 Przejście

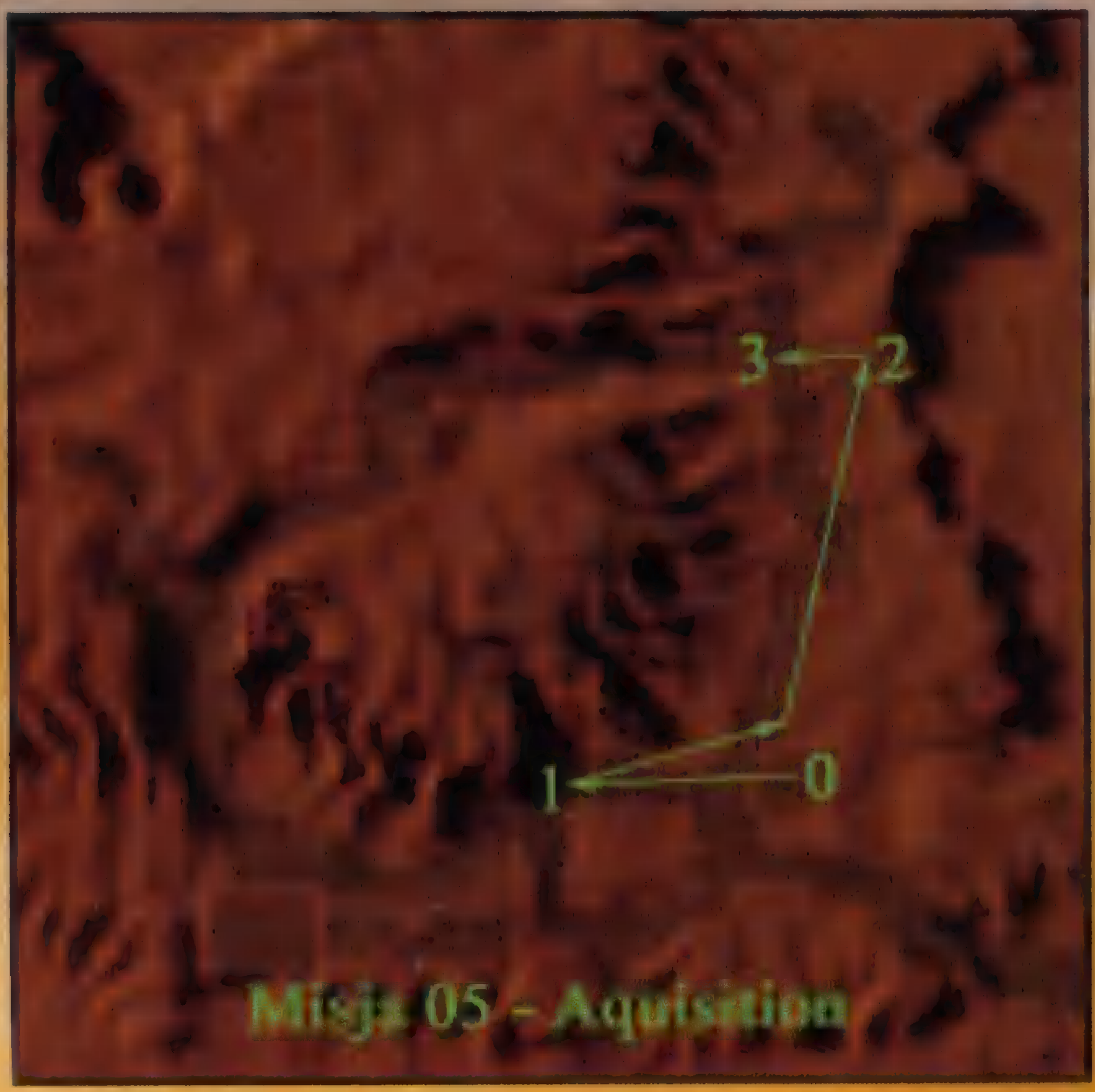
Mimo niezbyt optymistycznej odprawy, sama misja wcale taka ciężka nie jest. Ale do rzeczy. Po wylądowaniu w punkcie 0 zapakuj piechotę na APC i całością sił ruszaj do punktu 1. Tutaj będziesz się bronił przed pierwszym atakiem wroga, więc ważne jest odpowiednie rozmieszczenie swych sił. Najlepiej (w każdym razie w moim przypadku sprawdziło się to doskonale) wszystkie swoje oddziały ustawić w linii, frontem ku zachodowi, przy czym dwa oddziały lekkich Terradyne w cieniu po północnej stronie przesmyku, a piechotę po południowej, już w pełnym słońcu. Ważne jest, by nie wysuwać się ze swoimi siłami za bardzo na zachód, bo znajdą się w zasięgu wrażej artylerii, a to jest niestety dla nich wysoce niezdrowe.

Po paru chwilach nadejdzie wroga piechota wspomagana przez lekkie Hoverdyne. Jako że będą to tylko dwa oddziały, nie powinny stanowić najmniejszego problemu - co zresztą zaintryguje naszą panią Major, bo niby dlaczego ktoś miałby posyłać swoje siły na pewną śmierć? Wracając jednak do samej walki. Druga fala będzie właściwie taka sama jak pierwsza, tyle że liczniejsza - ale nie na tyle by sprawić większe problemy. Nieco bardziej upierdliwe będą natomiast stanowiące końcówkę tej fali dwa pełne oddziały piechoty, podążające południową stroną przesmyku - bez użycia broni specjalnej właściwie ciężko je zniszczyć, gdyż nie przyjmują walki, tylko bez względu na własne straty próbują się przedrzeć przez nasze linie. Na szczęście jednak jeden tudzież dwa strzały z moździerzy i przechodzą do historii.

Mamy teraz chwilę wytchnienia, ale to jeszcze nie koniec walki, trzeba się bowiem zająć ciężkim moździerzem wroga. Zamiast jednak ruszać na niego, proponuję szybkie przemieszczenie swych sił do bazy na północy, albowiem w ciągu kilkudziesięciu sekund zostanie ona zaatakowana przez siły wroga. Składają się one praktycznie wyłącznie (nie licząc transportowca) z piechoty, więc nie sprawią naszym większych problemów, ale pozostawione bez opieki będą dla bazy śmiertelnym niebezpieczeństwem.

Po wyczyszczeniu okolic 2 i 3 pora na zajęcie się artylerią. Można się do niej udać dowolną drogą, bo okolica jest już praktycznie czysta: jedynie w bezpośredniej bliskości moździerza natkniemy się na pojedynczy oddział piechoty, którego zresztą nie musimy nawet niszczyć, gdyż misja kończy się w momencie zniszczenia moździerza. Tak, tak, znowu do domu wracamy automatycznie, co zresztą nie uwalnia naszej pani Major od postawienia sobie pytania, co też we właśnie obronionej bazie jest aż tak ważnego, że Nowy Świt chciał ją zdobyć bez względu na własne straty... Tylko, czy aby na pewno chciałaby to wiedzieć?

II.5 Misja 05 - Aquisition (Przejęcie)



II.5.1 Cel:

Przejęcie “artefaktów” z konwoju, którym ewakuuje się baza Regis Nowego Świtu - ze względu na charakter ładunku wszelkie dalsze dane go dotyczące oznaczone są klauzulą “tajne specjalnego znaczenia” (bo niby po co dowódca ma wiedzieć, o co walczy...).

II.5.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Rifle Infantry w konfiguracji szturmowej z apteczkami i rakietami przeciwpancernymi.
2 x Main Battle Terradyne w konfiguracji na szybkość z modułami naprawczymi i amunicją odłamkową.

II.5.3 Psrzejście:

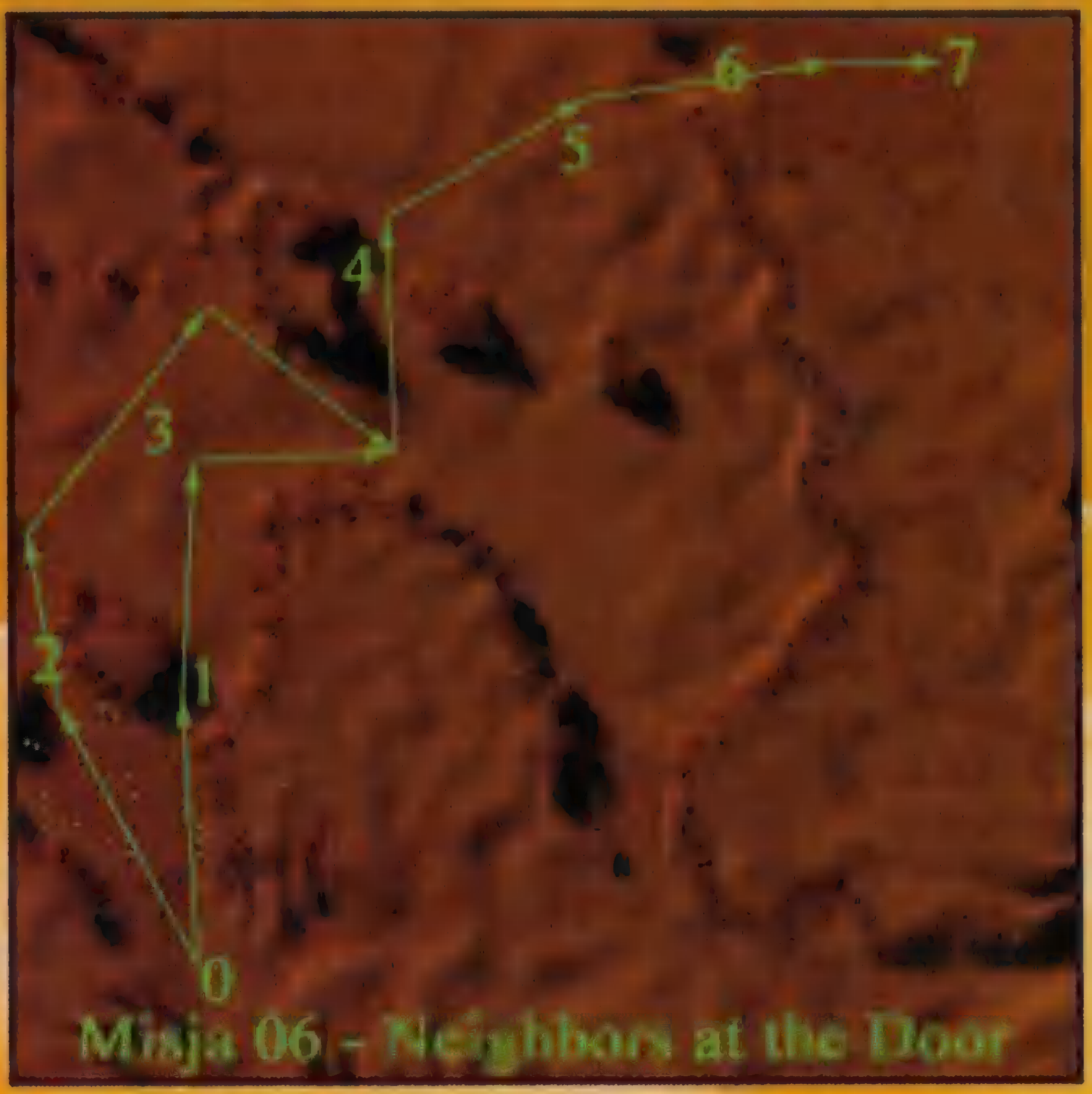
Taaa, nie ma to jak wykonywanie misji, nie wiedząc nawet o co się walczy... Ale cóż, takie jest życie żołnierza, więc miast narzekać spakuj piechotę na APC i wraz z Main Battle Terradyne ruszaj do punktu 1. Jest to pierwsze z dwóch miejsc, w których będziesz próbował zniszczyć obcy konwój. Nie masz za wiele czasu na przygotowanie, więc czym prędzej ustaw Main Battle Terradyne w cieniu po północnej stronie drogi, a piechotę na przedłużeniu drogi z zachodu - APC niech wspomaga piechotę, jako że jest ona mniej odporna na ostrzał wroga. Ponieważ w nadchodzącej walce liczyć się będzie przede wszystkim szybkość, ustaw swe oddziały w szyku liniowym, by zapewnić im jak najlepsze pole ostrzału.

Po niedługiej chwili nadjadą lekkie Hoverdyne wroga, a za nimi ciężarówki konwoju (o ile twe siły nie są za bardzo na widoku) - te ostatnie jednak bardzo szybko zawrócą w stronę bazy. Nie warz się ich gonić, bo dostaniesz się pod jej ostrzał, a z tym nie ma żartów - nawet twe Main Battle Terradyne w przeciągu parudziesięciu sekund zmienią się w dymiące szczątki! Zamiast tego stojąc nadal na swoich pozycjach zniszcz wysłane z bazy posiłki (lekkie i średnie Hoverdyne - nie pojawią się, jeśli zostaniesz odkryty zbyt szybko), a następnie czym prędzej, z piechotą w APC, udaj się całością sił do punktu 3, czyszcząc po drodze okolicę 2, gdzie dość często kręci się wraży oddział piechoty. Nie zapuszczaj się jednak za bardzo na północ, bo zwrócisz na siebie uwagę sił z drugiej bazy wroga, a walka na dwa fronty na zdrowie ci nie wyjdzie...

Po zabezpieczeniu tyłów rozstaw swe Main Battle Terradyne frontem do wylotu drogi z bazy, umieszczając piechotę po ich południowej stronie, by mogła je chronić przed wrażą piechotą. Po chwili nadjedzie sam konwój oraz jego osłona: trochę Hoverdyne i wspomniana już piechota. Zajmij się nimi bez zagłębiania się w głąb drogi, gdyż natkniesz się tam na drugą część osłony konwoju, która w dodatku jest od awangardy znacznie mocniejsza. Misja ulega automatycznemu zakończeniu w momencie zniszczenia czwartego transportowca - i chwała jej za to, bo zniszczenie pozostałych sił wroga byłoby zadaniem co najmniej trudnym.

Zresztą najlepiej świadczy o tym fakt, że nawet nasza pani Major cieszy się z pomyślnego jej zakończenia, choć nie przeszkadza jej to pogrzebać trochę w bazach danych w poszukiwaniu informacji o Xenofactach i projekcie Garm. Niestety, jedyne co znajduje, to informacja, że Garm to legendarny olbrzymi pies strzegący wejścia do Piekła...

II.6 Misja 06 - Neighbors at the Door (Sąsiedzi u drzwi)



II.6.1 Cel:

Obrona bazy White Asem przed nowym atakiem sił wroga (taaa, gdyby czytano moje raporty, byłaby ona przygotowana, by samemu stawić czoła najeźdźcom, ale głównodowodzący mają przecież inne sprawy na głowie...), a następnie zaatakowanie pobliskiej bazy i przejęcie Xenofactu (czymkolwiek by on nie był...).

II.6.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Rifle Infantry w konfiguracji szturmowej z apteczkami i moździerzem
2 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułami naprawczymi i amunicją odłamkową

II.6.3 Przejście:

Czasu do ataku jest bardzo niewiele, więc czym prędzej ruszaj swoimi siłami w kierunku bazy, a następnie podziel je na dwie identyczne części, czyli piechotę i Main Battle Terradyne, ustawiając je w punktach oznaczonych jako 1 i 2. APC używaj tylko jako ruchomej stacji naprawczej, przemieszczając ją w kierunku najbardziej potrzebujących.

Siły wroga, jakie atakują każde z dwóch wejść do bazy są w zasadzie takie same i składają się z piechoty oraz lekkich i średnich Hoverdyne. Zbyt wielkiej filozofii w walce z nimi nie ma - piechota zajmuje się piechotą i ewentualnie lekkimi Hoverdyne zostawiając średnie Main Battle Terradyne. Jedyny problem, to dość duże zamieszanie, które powoduje, że można mieć male problemy z połapaniem się, kto co powinien w danej chwili robić. Na dobrą sprawę wystarczy się jednak skoncentrować jedynie na stanie własnych jednostek i przemieszczaniu APC, a obrona i tak zakończy się bez strat własnych. Na tym jednak misja wcale się nie kończy, a na dobrą sprawę jest to dopiero jej początek. Po zabezpieczeniu bazy musimy się bowiem zająć oczyszczeniem jej przedpola, czyli okolic 3. Teren ten przeczesujemy do momentu otrzymania nowych wytycznych z dowództwa - taaa, to co miało być jedynie obroną bazy okazuje się nagle zadaniem szturmowym. Mamy bowiem ni mniej, ni więcej tylko zdobyć znajdującą się w pobliżu bazę wroga i przechwycić przechowywany w niej Xenofact. Jedyny pozytywny aspekt tego zadania, to to, że nasza przełożona wyjawia nam wreszcie czym ten Xenofact jest - cóż, wygląda na to, że ktoś na Krig-7B już kiedyś był, bo są to pozostawione przez Obcych artefakty...

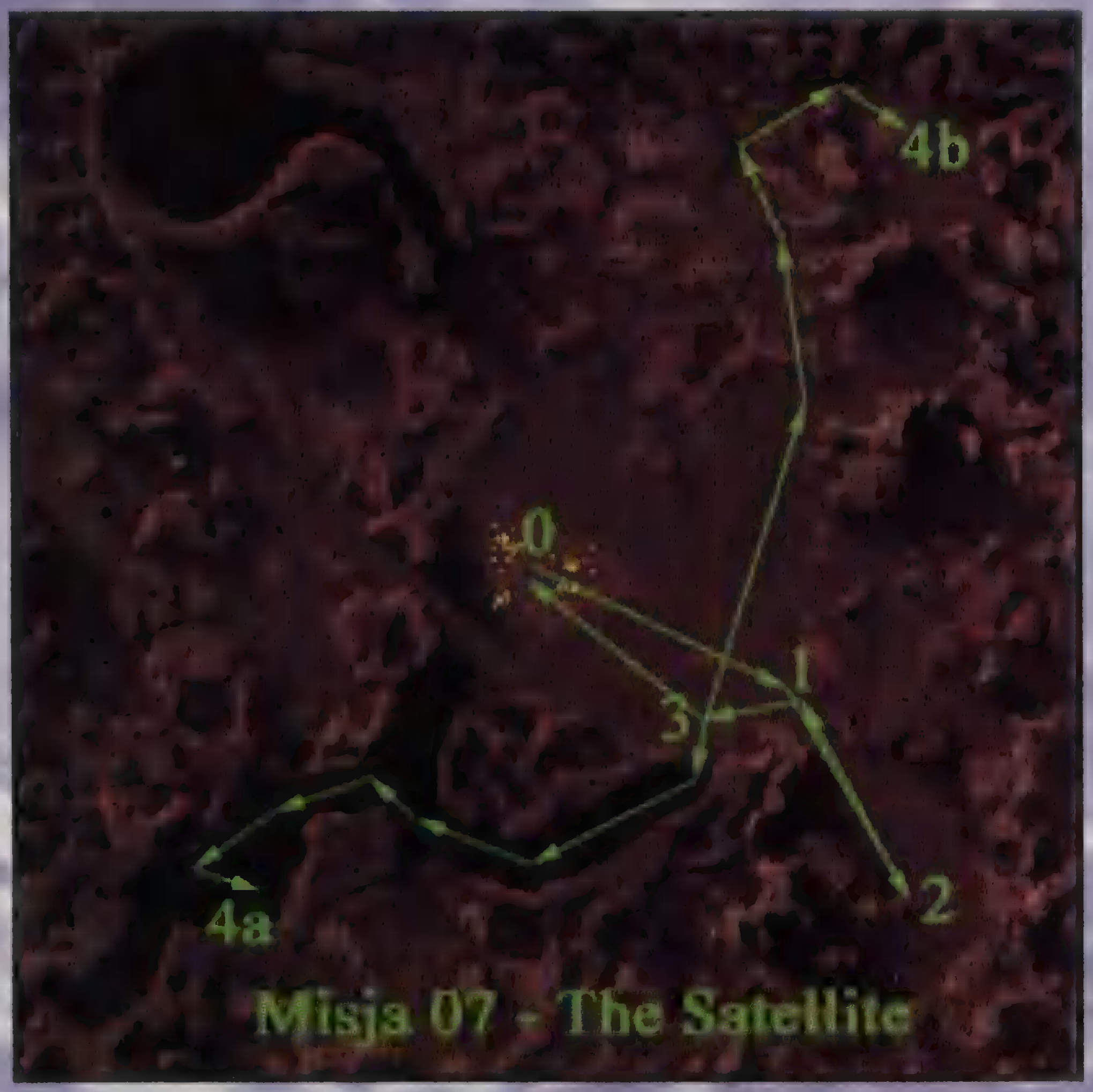
Nie czas jednak na rozmyślania, bo najpierw trzeba to cudo zdobyć, a to wcale takie proste nie jest. Przed ruszeniem dalej warto najpierw zebrać swoje siły do kupy i zadbać o ich remont - droga do bazy wcale nie jest usiana różami. Mniej więcej od 4 aż do samej bazy będziemy się co chwila natykać na siły wroga: od piechoty do średnich Hoverdyne. Ataki te nie powinny nam jednak wyrządzić żadnych stałych szkód, pod warunkiem jednak, że będziemy trzymać swe siły razem i odpowiednio przydzielać im cele - bo atak Main Battle Terradyne na piechotę zbyt wielkiego sensu nie ma...

Po dojechaniu w okolice 6 czas na ostateczny szturm. Baza broniona jest, poza kombinacją lekkich Hoverdyne i piechoty, także i przez wieżyczki strzelnicze, dlatego najlepiej zbliżać się do niej powolutku, tak by walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz. Po zniszczeniu wieżyczek i podjechaniu pod samą bramę przyjdzie się nam zmierzyć z głównymi siłami wroga, na które, prócz piechoty i lekkich Hoverdyne, składają się również i jednostki średnie - w dodatku wszystko to pojawia się niemal w tym samym czasie, więc młyn jest tu jeszcze większy niż przy obronie własnej bazy. Przewaga jest jednak po naszej stronie, więc przy w miarę sensownym przydzielaniu celów i kierowaniu APC powinniśmy pokonać wrogich obrońców bez strat własnych.

W momencie zniszczenia ostatniego z obrońców pozostaje nam już jedynie zniszczenie Command Centre (centrum dowodzenia - znajduje się za barakami na północ od tej białej kolumny otoczonej pięcioma mniejszymi, czyli naszego Xenofactu), by misja zakończyła się sukcesem - ale miast ruszać od razu na niego, warto wcześniej pobawić się trochę innymi budynkami bazy - tak,

tak, chodzi o doświadczenie, którego przecież nigdy za dużo... oraz o ciekawość, jak to nam bardzo ładnie pokazuje przerywnik filmowy z panią Major zakradającą się do wnętrza hangaru w roli głównej. Cóż, na tym się jednak wcale zaspokajanie głodu wiedzy nie kończy, bo dzięki umiejętności wyciągania wiadomości od innych niewiele później dowiadujemy się, że praktycznie pod całą powierzchnią Krig-7B na głębokości 50 metrów znajduje się warstwa szczątków pochodzenia "niezbyt" naturalnego. A to oznacza, że ktoś już tu kiedyś walczył i to parę milionów lat temu, gdy ludziom w głowie były tylko banany...

II.7 Misja 07 - The Satellite (Satelita)



II.7.1 Cel:

Zniszczyć uszkodzonego satelitę zwiadowczego Korporacji, zanim technicy Nowego Świtu zdołają się przy jego pomocy włamać do naszego systemu zwiadowczego oraz obronić placówkę radarową RB-12 odpowiedzialną za namierzenie miejsca jego upadku przed atakami wroga. Jako zadanie dodatkowe należy doprowadzić do bazy powracającą z ładunkiem zaopatrzenia ciężarówkę sierżanta Cole.

II.7.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Special Forces w konfiguracji Recon (czyli zwiadowczej) z apteczkami i wyrzutniami rakiet 140mm
2 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułami naprawczymi i amunicją odłamkową
1 x Light Terradyne w konfiguracji szturmowej z automatyczną wyrzutnią rakiet przeciwlotniczych

II.7.3 Przejście:

Cóż, jeśli walki w poprzedniej misji wydawały się wam nudne, to bez wątpienia spodoba się wam misja siódma, w której walka na dwa fronty to właściwie codzienność. Ale zacznijmy od początku, czyli zrzucenia swoich sił w bezpośrednim sąsiedztwie placówki radarowej RB-12. Ponieważ w bardzo krótkim czasie stanie się ona celem ataków wroga, więc zamiast podziwiać tutejsze bujne lasy lepiej przygotować się do jej obrony.

Niestety, ciężko mi w tym miejscu podać ustawienie gwarantujące wygraną bez ponoszenia strat, gdyż w przeciwieństwie do misji poprzednich, w tej siły wroga atakują właściwie z dwóch losowo wybranych kierunków, przez co siły swe można rozśrodkować dopiero, gdy zostaniemy już zaatakowani. Atakujące nas siły to lekkie i średnie Hoverdyne oraz piechota i Aerodyne (na szczęście tylko w lekko uzbrojonej wersji zwiadowczej), przez co nasze zadanie będzie jeszcze trudniejsze, gdyż same Main Battle Terradyne, bez wsparcia ze strony swych lżejszych braci, będą miały dość duże kłopoty - a zwiadowcy do bezpośredniej walki się nie nadają. Dodatkowy problem stanowią latające nad głowami Aerodyne, ale tych można się na szczęście pozbyć stawiając w środku bazy wyrzutnię rakiet przeciwlotniczych. W trakcie odpierania pierwszego ataku wroga skontaktuje się z nami sierżant Cole, którego ciężarówkę będziemy musieli sprowadzić bezpiecznie do bazy z punktu oznaczonego na mapie jako 2. Nie będzie to zbyt trudne, gdyż po drodze, zakładając że odparliśmy już atak, gdyż wcześniejsze wyruszenie jest raczej zbyt niebezpieczne, natkniemy się jedynie na pojedynczy oddział piechoty w okolicy 1 i samotną Aerodyne w 2, ale by nie prowadzić z nimi zbyt długich pojedynków najlepiej wysłać tam APC z piechotą i lekkie Terradyne, które stawiając w 2 swą drugą wyrzutnię rakiet zneutralizują zagrożenie z powietrza.

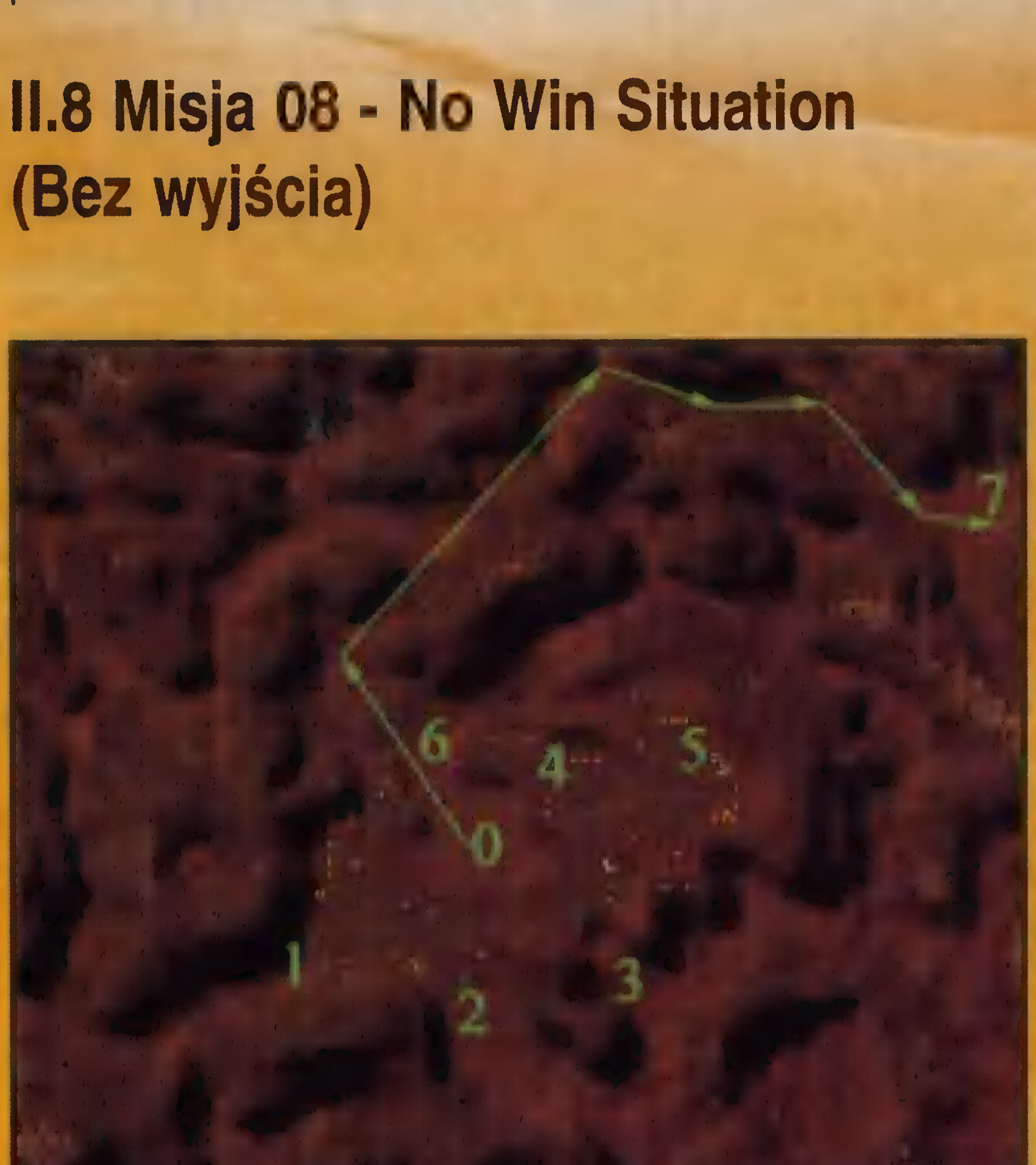
Droga powrotna mija właściwie bez niespodzianek, ale po dotarciu do 3 pora na skorzystanie z usług naszych sił specjalnych, które zajmą się zniszczeniem satelity, znajdującego się albo w 4a albo w 4b. Jego lokalizacja wybierana jest bowiem również losowo z tych dwóch miejsc, ale na szczęście nie musimy go szukać w ciemno, bo z naszej bazy dostaniemy jego dokładne namiary.

Zanim jednak pobawimy się w leśnych duchów, warto doprowadzić do porządku siły broniące RB-12, gdyż ponownie stanie się ona celem ataków Nowego Świtu - w tym także z powietrza, dlatego też warto rozstawić w jej środku także i ostatnią wyrzutnię przeciwlotniczą. Jednak, tak jak to miało miejsce i przy pierwszej fali, tak i druga nadejdzie z losowych kierunków, a zatem i obecnie obronę bazy trzeba przygotować już pod ostrzałem. Oczywiście w czasie obrony nasi komandosi powinni sobie siedzieć w jakimś bezpiecznym miejscu, a nie właśnie się przekradać pod okiem wroga, bo połączenie tego z obroną bazy nie jest już nawet rozdwojeniem...

Po skrytym dotarciu w bezpośrednie pobliże satelity (walka nie ma tu większego sensu - zwłaszcza jeśli wybrana została lokacja 4a - bo komandosi pancerza przecież nie noszą, a atak ciężkimi siłami kończy się najczęściej albo straconą bazą, którą opuściliśmy, albo rozbitymi pojazdami, którymi natknęliśmy się na bezpiecznie porozstawianą na wzgórzach wrażą piechotę z ciężkimi wyrzutniami rakiet przeciwpancernych.

Zakładając jednak, że postawiliśmy na skrytość, to po znalezieniu się przy satelicie nie pozostaje nam już nic innego, jak skorzystanie z taszczonych na plecach wyrzutni rakiet i zamiana delikatnego sprzętu w kupkę złomu, co kończy tę misję - i dobrze, bo powrót między zaalarmowanymi oddziałami wroga do najprostszych by pewnie nie należał...

II.8 Misja 08 - No Win Situation (Bez wyjścia)



II.8.1 Cel:

Obrona bazy Charlie Baker 401 przed atakiem sił Nowego Świtu. Rozkaz ten dość szybko zostaje jednak zamieniony na rozkaz osłaniania ewakuacji personelu bazy i wycofania się razem z transportowcami do prowizorycznego lądowiska, z którego mogą was podjąć Dropshipy.

II.8.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Rifle Infantry w wersji specjalnej z apteczkami i moździerzem
2 x Main Battle Terradyne w wersji szybkościowej z modułem naprawczym i amunicją odłamkową
2 x Light Terradyne w wersji szybkościowej z wyrzutnią granatów i automatyczną wyrzutnią rakiet przeciwlotniczych

II.8.3 Przejście:

Jak to ostatnio bywało, także i w tej misji o podziwianiu widoków można zapomnieć - dzieje się tu aż za dużo, a walka przebiega właściwie na trzech frontach. Jest to jednak jak najbardziej do przejścia, więc nie co się martwić na zapas, gdyż - zwłaszcza na początku - nie jest wcale aż tak źle, przynajmniej przy w miarę poprawnym rozśrodkowaniu swych sił.

Osobiście, proponuję wysłanie do obrony punktu 1 jednego oddziału Main Battle Terradyne wspomaganego przez lekkie Terradyne i ustawienie ich w linii frontem do przesmyku - punkt ten będzie bowiem w pierwszej fazie misji najsilniej atakowany. Do obrony wejścia 2 wystarcza zazwyczaj drugi oddział Main Battle Terradyne, a w okolicy 3 rozstawiamy APC i dwa oddziały piechoty. Ostatni wolny oddział, czyli drugie lekkie Terradyne dobrze jest w tym momencie (gdy jest jeszcze w miarę spokojnie) wysłać do 4 i postawić tam ze dwie wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych - dzięki temu, gdy nadlecą wrogie Aerodyne, będziemy przygotowani na ich gorące przyjęcie. Gdy uporamy się z ich ustawieniem, można te Terradyne skierować na pomoc dowolnemu z naszych oddziałów, choć nie powinno to być konieczne.

Po zniszczeniu pierwszej fali wroga otrzymamy informację o zbliżaniu się drugiej oraz o dosłaniu nam posiłków w postaci oddziałów Majora Thomasa, tego samego, z którym nasza pani Major ma na pieńku. Cóż, może nie jest to zbyt uczciwe, ale w tym momencie, uprzedzając nieco fakty, proponuję rozpocząć zbieranie swoich sił pośrodku bazy, gdyż już za chwileczkę, już za momencik dostaniemy oficjalny rozkaz ewakuacji i zacznie się małe piekiełko, do którego warto się zawczasu przygotować - ze szczególnym naciskiem położonym na stan pancerzy naszych sił.

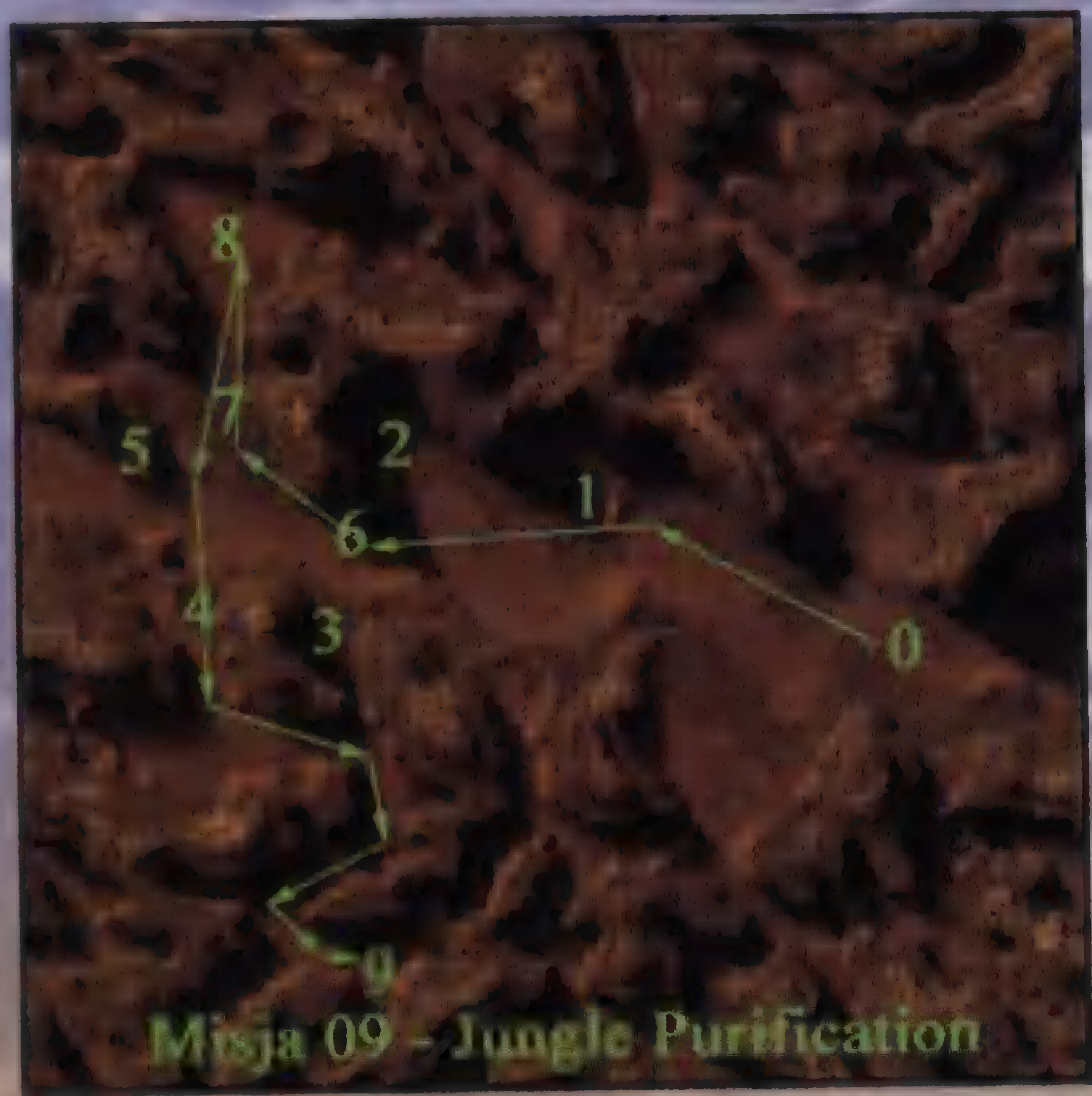
Gdy nadejdzie rozkaz ewakuacji bazy pod naszą komendę oddane zostaną dodatkowo dwa oddziały transportowców (pojawią się w punkcie 5), które należy eskortować do prowizorycznego lądowiska w 7. No i dopiero teraz zacznie się prawdziwy wojenny chaos, nad którym uda się nam zapanować tylko w bardzo ograniczonym stopniu - ale to powinno i musi wystarczyć.

Ze względu na przewagę sił wroga, naszym jedynym celem jest przeprowadzenie przynajmniej jednego przedstawiciela każdego naszego oddziału do punktu ewakuacji - na ogień (z szansą wygrania starcia) można odpowiedzieć jedynie przy przebijaniu się przez wrogów blokujących wyjście z bazy w 6. A ponieważ są to Hoverdyne, więc najszybciej poradzą sobie z tym nasze Main Battle Terradyne. W czasie walki reszta naszych oddziałów powinna się już z bazy na pełnym gazie oddalać - jedyna przejezdna droga do lądowiska została zaznaczona na mapie. Przodem najlepiej jest puścić oba oddziały lekkich Terradyne, które dzięki swej szybkości nie opóźnią ewakuacji, a poza tym zabezpieczą lądowisko stawiając tam wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych.

Za lekkimi Terradyne warto posłać Main Battle Terradyne, za nimi transportowce, a na końcu APC. Po drodze nasze siły będą atakowane przez wrażą piechotę, z której część będzie uzbrojona w ciężkie wyrzutnie rakiet, ale nie ma niestety czasu na rozprawienie się z nimi, bo dość szybko na niebie pojawia się kolejna fala wrogich Aerodyne, tym razem w wersji szturmowej, z którymi, bez pomocy ze strony wyrzutni rakiet, nie mamy właściwie najmniejszych szans. Dlatego też zamiast o zniszczeniu wroga trzeba myśleć tylko i wyłącznie o doprowadzeniu wszystkich swoich sił do miejsca ewakuacji. Zresztą i ono nie jest całkiem bezpieczne, bo kręci się tam wraża piechota z wyrzutniami, ale na szczęście wystarczy zebrać swe jednostki po wschodniej stronie dolinki, by były one bezpieczne.

Misja kończy się w momencie, gdy wszystkie niezniszczone (a do tego należy dążyć, by nie dostać zielonych uzupełnień) jednostki znajdą się w pobliżu 7 - cóż, jest to dość trudne, ale daje się osiągnąć. Drobne straty są natomiast nieuniknione, co zresztą wcale nie jest jeszcze takie złe, bo chroniący nasze tyły Major Thomas znalazł się jednak w sytuacji o wiele gorszej...

II.9 Misja 09 - Jungle Purification (Oczyszczanie dżungli)



II.9.1 Cel:

Zniszczenie głównej bazy lądowej Nowego Świtu w regionie oraz wszystkich umocnień broniących do niej dostępu.

II.9.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Special Forces w konfiguracji Recon z apteczkami oraz wyrzutnią rakiet 140 mm
2 x Light Terradyne w konfiguracji szturmowej z wyrzutnią granatów i automatyczną wyrzutnią rakiet przeciwlotniczych
2 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z amunicją odłamkową i modułem naprawczym
2 x Artillery Terradyne w konfiguracji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym

II.9.3 Przejście:

W misji tej, mimo iż zabieramy na nią ze sobą małą armię, najważniejsze są właściwie tylko cztery oddziały: piesi zwiadowcy oraz artyleria. Ze względu na siłę ognia wrogich instalacji frontowy atak nie ma praktycznie najmniejszych szans powodzenia i dlatego zadanie ich zniszczenia spoczywa przede wszystkim na świeżo otrzymanych Hogach. Ale same za wiele nie zwojują, gdyż ze względu na zasięg swych pocisków potrzebują wysuniętych obserwatorów do koordynowania ognia - inaczej same będą się znajdować pod ostrzałem, a w takim przypadku, ze względu na trajektorię lotu rakiet, będą na z góry straconej pozycji.

Wyjściem jest użycie wspomnianych już zwiadowców, którzy polegając na swojej "niewidzialności" oraz dużej zdolności wykrywania wroga będą podchodzić pod wrogie bazy i pomagać nam w desygnowaniu celów dla Hogów, które załatwią wrogów z bezpiecznej odległości. Oczywiście reszta sił nie będzie się temu jedynie biernie przyglądać, gdyż lżejsze siły wroga bardzo ciężko przy pomocy artylerii zniszczyć, ale tutaj właśnie do akcji wkraczać powinny nasze Main Battle Terradyne oraz lekkie Terradyne, przejmując wroga, zanim ten zdoła zagrozić zwiadowcą tudzież artylerii.

Wymusza to oczywiście odpowiedni szyk naszych sił. Przodem (a właściwie bokiem, lasem i ogólnie w ukryciu) poruszają się zwiadowcy - ponieważ zależy nam na ich ukryciu, więc warto dać im rozkaz, by jedynie odpowiadali na ogień wroga. Za nimi, już głównym, zaznaczonym na mapie szlakiem, jadą nasze Terradyne ustawione w linię. Jeśli jest za ciasno, by pomieścić cztery oddziały, to przodem lepiej puścić Main Battle Terradyne, bo piechota ma na tyle mały zasięg ognia, że znajdzie się w zasięgu ognia naszych lekkich sił zanim jeszcze sama będzie groźna. Na samym końcu puszczamy artylerię i APC, który jednak powinien pozostać w stałej gotowości do udzielenia pomocy potrzebującym.

W szyku takim niszczymy bazę w kraterze (1) oraz broniące jej lekkie siły wroga (trochę piechoty, parę Hoverdyne oraz wieżyczki, czyli dla naszych nic specjalnego), a następnie stanowiska ogniowe 2 i 3, które są osłony, nie licząc własnych umocnień, praktycznie pozbawione, dzięki czemu nasz duet zwiadowców i artylerii poradzi sobie z nimi bez pomocy pozostałych sił. Po uporaniu się z 3 otrzymujemy informację o zbliżających się Aerodyne wroga. Szacunkowy czas ich przybycia nad pole walki to 20 minut i w takim czasie wypada się z eliminacją wszystkich sił wroga uporać, bo inaczej wycofywać się będziemy pod ciągłym ostrzałem bardzo wielu wrogich Aerodyne - a to oznacza duże straty...

Na szczęście te dwadzieścia minut w zupełności do skończenia misji wystarcza, więc zamiast się na zapas martwić, lepiej ruszyć na bazę ogniową w 4. Po jej eliminacji otrzymamy informację o uaktywnieniu się głównych lądowych sił wroga, ale póki co także i tym nie należy się przejmować. Wystarczy bowiem rozstawić swoje Main Battle Terradyne w linii w punkcie 6, a następnie spokojnie rozprawić się przy pomocy piechoty i artylerii z bazą w 5. W tym momencie wszystkie pięć dotychczas zniszczonych baz powinno być oznaczonych na niebiesko - inaczej czegoś jeszcze w danej bazie nie zniszczyliśmy, i należy to poprawić.

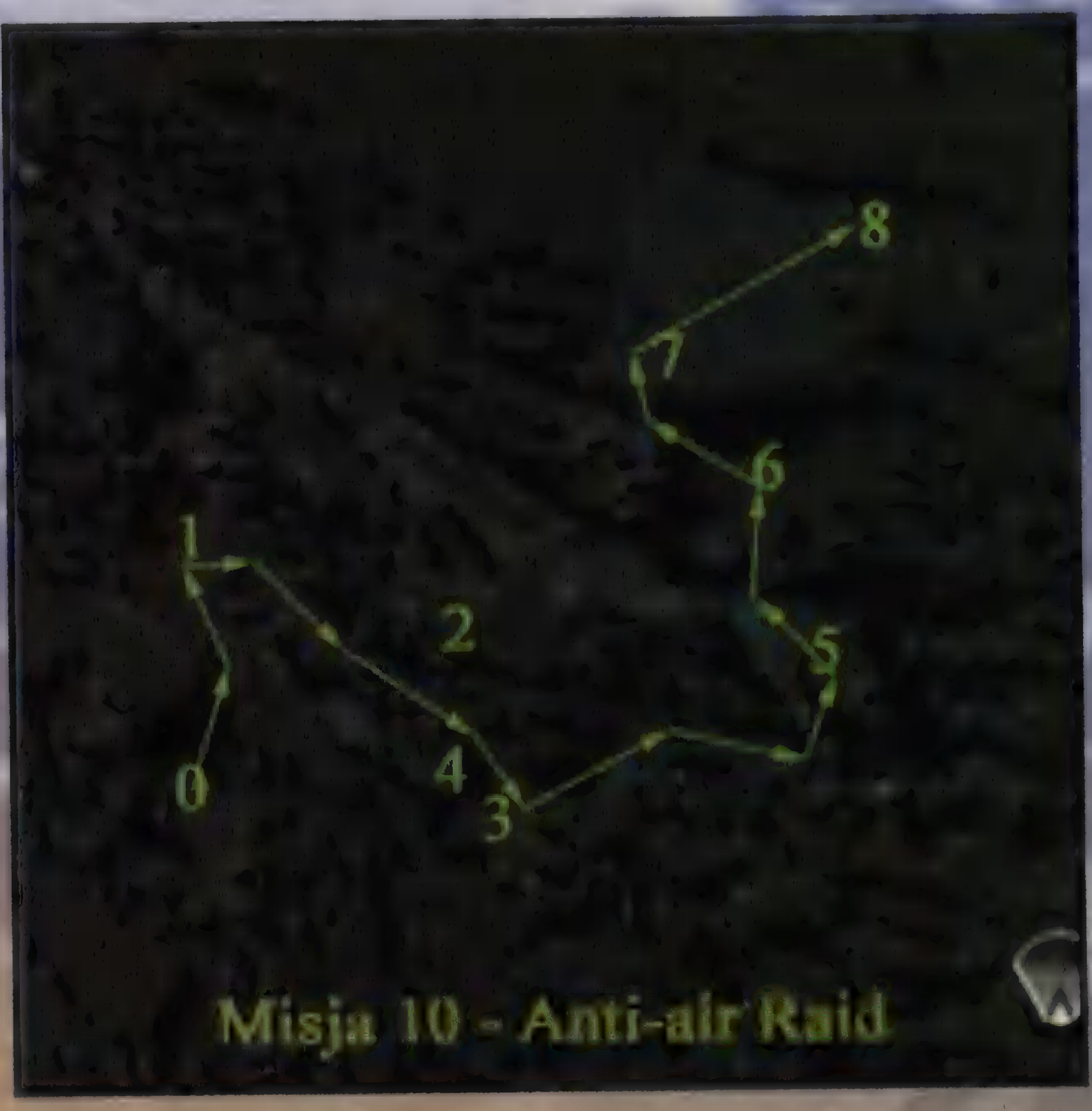
Teraz została nam już tylko główna baza i broniące jej siły wroga. Także i w tym przypadku główną rolę spełnia piechota oraz artyleria - ponieważ jednak po jednej, góra dwóch salwach oddanych w kierunku sił zgromadzonych w 7 (a są całkiem niezłe: dwa oddziały Main Battle Terradyne i jeden ich super-ciężkiego wariantu) ruszają one w kierunku naszych - ale właśnie w tym celu rozstawiliśmy swoje Main Battle Terradyne w 6, by się mogły nimi zająć.

Po pokonaniu pierwszej linii obrony bazy przesuwamy swoje siły do 7 i ustawiamy wszystkie swoje Terradyne, prócz artylerii i APC, w linii. W tym miejscu trzeba uważać na znajdującą się na wzgórzach na wschodzie wrażą piechotę z ciężkimi wyrzutniami przeciwpancernymi, ale nasze lekkie Terradyne powinny sobie z nimi poradzić - a jakby miały trudności, to zawsze można użyć wyrzutni granatów. Po rozstawieniu swych sił puszczamy do przodu piechotę i przy pomocy artylerii rozpoczynamy systematyczne niszczenie bazy w 8. Jest to zajęcie w zasadzie całkowicie bezkarne, bo jeśli tylko nie puścimy do przodu swych cięższych sił (czyli pozostawimy rozpoznanie w rękach piechoty), nawet główne siły obronne bazy (a trochę tego jest i w czołowym starciu bez strat by się raczej nie obeszło) nie wyjadą poza jej mury, stając się tym samym bardzo łatwym kąskiem dla artylerii.

Po zniszczeniu głównej bazy mamy właściwie dwa wyjścia, zależne od pozostałego nam czasu. Jeśli trochę go jeszcze jest, to po prostu wycofujemy całość swych sił do miejsca ewakuacji 9 w kolejności: lekkie Terradyne, Main Battle Terradyne, APC z piechotą i artyleria - chodzi o to, by sobie nawzajem nie przeszkadzały i poruszały się z maksymalną dla siebie prędkością. Jeśli natomiast czasu jest bardzo mało, to w drodze do miejsca ewakuacji towarzyszyć nam będą wraże Aerodyne. Na ich pokonanie zbyt wielkich szans nie mamy, ale połączone siły stawianych przez nasze lekkie Terradyne wyrzutni rakiet przeciwlotniczych i zamontowanych na nich działek powinna wystarczyć, by wszystkie nasze oddziały dotarły do miejsca ewakuacji - trzeba jedynie zadbać o to, by jeden oddział lekkich Terradyne bronił znajdujących się na końcu Hogów, gdyż w ich przypadku nie możemy sobie pozwolić na najmniejsze nawet straty.

Misja kończy się w momencie, gdy wszystkie nasze siły znają się w 9, a nasza pani Major, jak to zresztą ma w zwyczaju, zacznie sobie gratulować porządnie wykonanego zadania - oraz zastanawiać się, co za głupiec wydał rozkaz wysłania do akcji Aerodyne, skoro dzięki utrzymującemu się na orbicie geostacjonarnej krążownikowi Korporacja poznała lokację ich bazy... Cóż, najwyraźniej niekompetentni dowódcy zdarzają się i po stronie Nowego Świtu...

II.10 Misja 10 - Anti-air Raid (Przeciw siłom powietrznym)



II.10.1 sCel:

Zniszczenie trzech baz rakiet ziemia-powietrze oraz głównej bazy Aerodyne wroga, wykrytej w czasie poprzedniej misji. Uwaga! W okolicy znajdują się oddziały ciężko uzbrojonej piechoty wroga, które stanowią śmiertelne niebezpieczeństwo dla sił zmechanizowanych!

II.10.2 Jednostki:

1 x APC
1 x Special Forces w konfiguracji Recon z apteczkami i wyrzutnią rakiet 140 mm
2 x Light Terradyne w konfiguracji szturmowej z wyrzutnią granatów i automatyczną wyrzutnią rakiet przeciwlotniczych
1 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułem naprawczym i amunicją odłamkową
2 x Artillery Terradyne w konfiguracji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym
1 x Attack Aerodyne w konfiguracji szturmowej z rakietami Firefly i systemem antyrakietowym
1 x Fighter Aerodyne w konfiguracji zrównoważonej (Balanced) z Improwed AIM Missiles i systemem antyrakietowym

II.10.3 Przejście:

Misja dziesiąta w zasadzie nie odbiega za bardzo od misji dziewiątej - także i tutaj naszym głównym celem jest zneutralizowanie baz wroga, a najlepszą drogą prowadzącą do celu jest połączenie zwiadowców z artylerią. Tym niemniej nie należy dać się zwieść pozorom, bo różnice mimo wszystko istnieją i nawet oddanie nam pod komendę dwóch jednostek Aerodynie nie zmienia faktu, że jest to zadanie wymagające dużej cierpliwości i dobrej organizacji. Pośpiech jest tu, dzięki znajdującym się na wyposażeniu sił wroga wyrzutniom rakiet przeciwlotniczych oraz kryjącej się po lasach piechocie z bardzo nieprzyjemnymi wyrzutniami rakiet, wysoce niewskazany, gdyż w większości wypadków prowadzi do bardzo wysokich strat. Także i pojawiające się od czasu do czasu wraże Aerodyne potrafią nieźle namieszać - jest więc dość ciężko (i długo!), ale przy odrobinie samozaparcia misja jest oczywiście jak najbardziej do wykonania.

Zaczynamy identycznie jak poprzednio, czyli posyłając przodem piechotę, za nią lekkie Terradyne wspomagane przez Main Battle Terradyne, a na tyłach artyleria i APC. Jedyna różnica to konieczność zapanowania także nad własnymi Aerodyne. Pełnią one w naszych siłach rolę pomocniczą, zabezpieczając pozostałe oddziały przed atakiem Aerodyne wroga oraz tępiąc, wespół z artylerią, chowającą się po lasach ciężką piechotę wroga. W większości przypadków wystarczy jednak przemieszczać je wraz z resztą swych sił pamiętając jedynie, by nie zbliżać się nimi do baz wroga z działającymi wyrzutniami przeciwlotniczymi.

Naszym pierwszym celem jest baza oznaczona jako 1. Jej przedpole patrolowane jest przez wrogą piechotę (w tym i tą ciężkozbrojną!) oraz zwiadowcze Hoverdyne - w sumie siły te nie powinny nam jednak sprawiać trudności. Po ich eliminacji przy pomocy piechoty i artylerii posyłamy bazę do piachu - nie trzeba się przy tym spieszyć, więc lepiej nie narażać swych sił na niepotrzebne niebezpieczeństwo. Po wykonaniu tej części misji pora ruszyć do bazy oznaczonej jako 3.

Zanim to jednak zrobimy trzeba sobie oczyścić drogę - na wschód od szczątków zniszczonej już bazy natkniemy się bowiem na drugi oddział ciężkozbrojnej piechoty wroga, który wypada zniszczyć przed wyruszeniem całością sił w kierunku 3. Po pozbyciu się przeszkód podprowadzamy swe siły mniej więcej do punktu 4 i rozstawiamy w standardowy sposób z artylerią w drugiej linii. W międzyczasie nasze Attack Aerodyne, by się zbytnio nie nudziły, napuszczamy na wrogie Medium Hoverdyne znajdujące się w okolicy 2; mniej więcej w tym samym czasie także i nasze myśliwce będą miały co robić, gdyż nadlecą Aerodyne wroga, ale nie powinno być z nimi większych problemów.

Teraz przy pomocy zwiadowców i artylerii wykańczamy drugą bazę, uważając na wrażą piechotę, która może nam całkiem nieźle namieszać - zwłaszcza, że występuje tu również w wersji z ciężkim uzbrojeniem. Jednak dzięki wysuniętych do przodu własnych zwiadowcach powinniśmy ją zauważyć jeszcze w bezpiecznej odległości, w której mogą się nią zająć nasze lekkie Terradyne i Attack Aerodyne (pod warunkiem, że zniszczyliśmy już wraże wyrzutnie przeciwlotnicze - przynajmniej te położone bliżej naszych sił). Po zrobieniu porządków na drugim wrażym posterunku przeciwlotniczym pora na zajęcie się trzecim, oznaczonym na mapie jako 3.

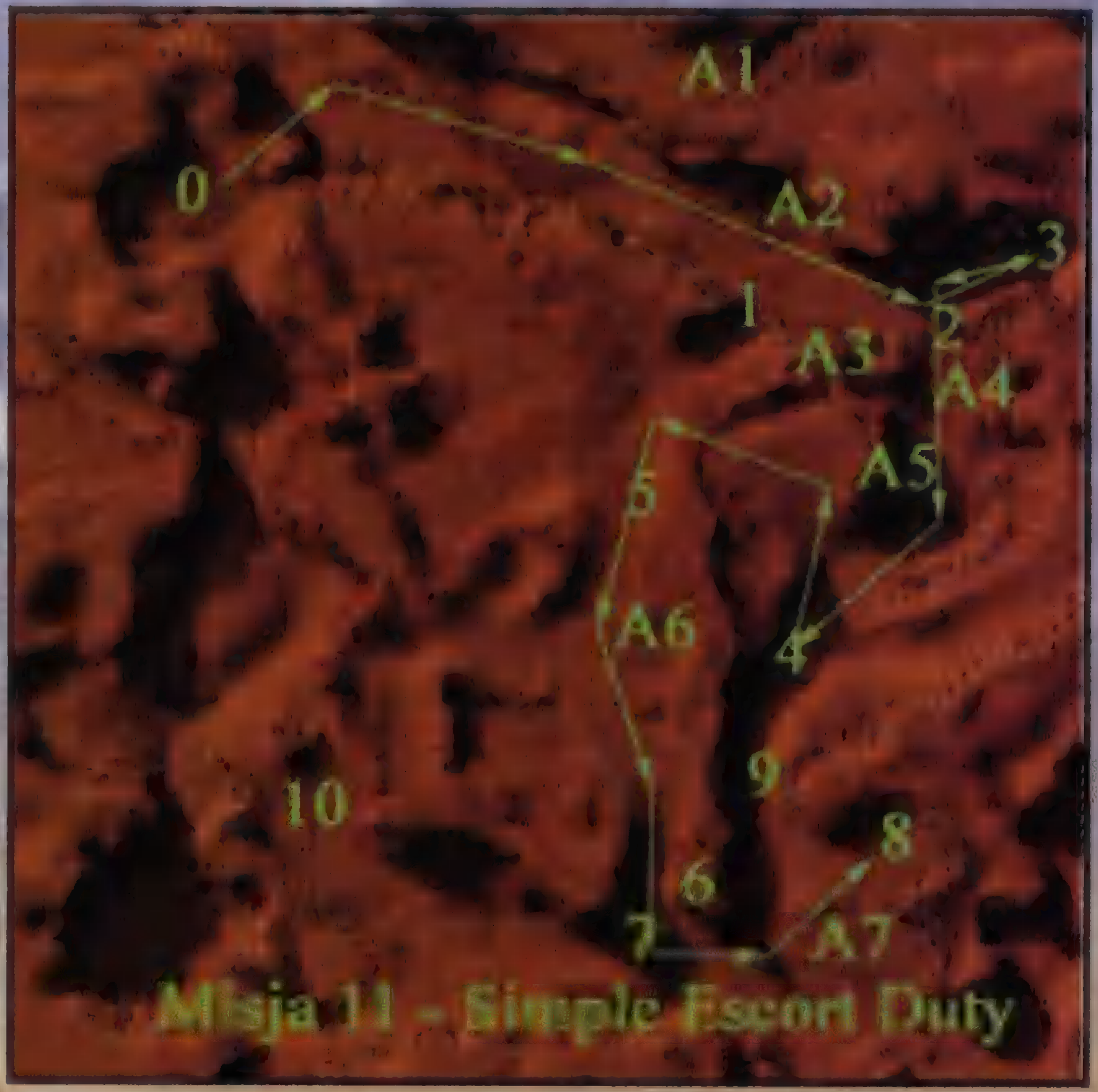
Droga między nim a naszą obecną pozycją broniona jest przez dwa oddziały średnich Hoverdyne oraz rozstawione bliżej bazy Heavy Hoverdyne i ciężkozbrojną piechotę. Siły te, poza piechotą, można zniszczyć w bezpośredniej walce, a Templarów (bo tak się ci zabójcy Terradyne zwą) najlepiej pozostawić artylerii i lotnictwu - choć z tym ostatnim trzeba uważać, gdyż najczęściej można ich spotkać w pobliżu bazy, a ta ma na stanie zabójcze wyrzutnie przeciwlotnicze.

Po zniszczeniu (standardowym sposobem, ze zwiadowcami i artylerią) trzeciego posterunku, pora na najważniejszą część misji, czyli bazę główną. Nie jest ona jakoś zbyt ciężko broniona przed siłami lądowymi, ale na szybki szturm lepiej się nie nastawiać, bo może ona liczyć na wsparcie lotnictwa oraz Templarów, a z takim połączeniem lepiej się, bez przygotowań, nie spotykać.

Zamiast szybkiego ataku proponuję przeprowadzić swoje siły w okolice punktu 5, a następnie, przy pomocy lekkich Terradyne, stworzyć tam mały bastion, rozstawiając na ziemi trzy-cztery wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych. Gdy ochronę mamy już zapewnioną trzeba jeszcze tylko odnaleźć patrolujących okolicę Templarów (najlepiej przy pomocy zwiadowców i Aerodyne), a po ich unieszkodliwieniu wysłać zwiadowców na podziwianie widoków oferowanych przez wrogą bazę, czyli desygnowanie kolejnych celów dla artylerii. Gdy już wszystkie z będących w zasięgu z naszego bastionu zostaną zniszczone, przeprowadzamy swe siły do samej bazy - normalne wejście znajduje się w 7. Stąd dokańczamy dzieła zniszczenia, posuwając się metodycznie w kierunku punktu 8, w którym znajduje się wraże centrum dowodzenia i dwie katedry - po ich zniszczeniu misja ulega szczęśliwemu zakończeniu.

Uff, nie powiem, trochę to wszystko trwa, ale za to po zakończeniu tej misji raczeni jesteśmy kolejnym przerywnikiem filmowym, w czasie to którego nasza pani Major jest świadkiem testowania jednego z artefaktów. Cóż, wygląda na to, że Korporacja poznała dzięki niemu lokacje ważniejszych baz Nowego Świtu - a przy okazji rozpoczęła coś, czego tak bardzo obawiał się Biskup...

II.11 Misja 11 - Simple Escort Duty (Proste zadanie eskorty)



II.11.1 Cel:

Ochrona ciężarówki z naukowcami w czasie drogi do Xenofactu, zapewnienie im bezpieczeństwa w czasie przeprowadzania badań oraz w trakcie powrotu do lądowiska - w związku ze zniszczeniem Dropshipu dochodzi do tego także zabezpieczenie nowego lądowiska i jego ochrona do czasu przybycia nowego Dropshipa.

II.11.2 Jednostki:

1 x APC

1 x Special Forces w wersji Recon z apteczkami i wyrzutniami rakiet 140mm

3 x Main Battle Terradyne w wersji szturmowej z modułem naprawczym i amunicją odłamkową

1 x Artillery Terradyne w wersji szturmowej z modułem naprawczym i Jannice Warhead

1 x Anti-Air Terradyne w wersji szturmowej z modułem naprawczym

2 x Attack Aerodyne w wersji Balanced z rakietami Firefly i systemem antyrakietowym

II.11.3 Przejście:

Nie będę ukrywał - jest to misja niemal równie długa, jak poprzednia, a dodatkowo również znacznie trudniejsza... Na początku nic jednak tego nie zapowiada i pierwsza jej część jest dość przyjemna, dając przed prawdziwą walką chwilę wytchnienia.

Zaczynamy w standardowy ostatnimi czasy sposób, czyli wysyłając przodem zwiadowców, a resztę sił ustawiając ze linią z Main Battle Terradyne. Ważne jest jednak, by na razie nie ruszać swych sił lotniczych, gdyż okolica aż roi się od jednostek przeciwlotniczych wroga, które trzeba przed wprowadzeniem swego wsparcia zlikwidować. Najprościej użyć do tego kombinacji zwiadowców i ciężkiej artylerii. Na początek, posuwając się powoli do przodu likwidujemy wraże oddziały przeciwlotnicze (i kombinację lekkich i średnich Hoverdyne z piechotą, okraszone nadlatującymi od czasu do czasu Aerodyne, która atakuje nasze główne siły poruszające się wąwozem) znajdujące się w punktach oznaczonych jako A1 i A2. Uważać jednak trzeba, by żadna z naszych jednostek nie przejechała za punkt 1, bo natknie się na czających się tu bardzo nieprzyjemnych Templarów, a czym to grozi już chyba wiecie.

Najprostszym sposobem na pozbycie się ich jest przesunięcie na południową ścianę kanionu zwiadowców i nakierowanie na niemiluchów (a właściwie dwa oddziały) artylerii. Po oczyszczeniu drogi ruszamy dalej, likwidując zwykłą piechotę w wąwozie i siły przeciwlotnicze w A3. Trzon swych wojsk zatrzymujemy przez punktem 2 i korzystając ze zwiadowców likwidujemy siły przeciwlotnicze w A4. Obok nich znajdują się również wraże lekkie Hoverdyne, należy więc uważać, by nie wystawić swej piechoty na ich ogień. Po oczyszczeniu A4 znajdujemy dla naszych dzielnych chłopców punkt obserwacyjny, z którego będą mieli wgląd na 2 i znajdujące się tam ciężkie Hoverdyne i towarzyszącą im piechotę. Otwieramy do tych pierwszych ogień artylerią, a te po pierwszych trafieniach ruszają na nasze główne siły, które jednak (w końcu to trzy oddziały Main Battle Terradyne!) powinny sobie z nimi bez większych problemów poradzić. Teraz zostaje już tylko pozbyć się piechoty i wcześniej zauważonych (przy baterii przeciwlotniczej) lekkich Hoverdyne, sprowadzić swe siły do 2 ustawiając je tak by blokowały dojazd do artefaktu, a następnie sprowadzić do niego ciężarówkę z naukowcami.

Gdy rozpoczną oni badanie kolumny, nadjedzie parę wrogich Hoverdyne w wersjach lekkich i średnich - nie powinny jednak sprawić większych problemów. Po zakończeniu badania otrzymujemy polecenie wycofania się do miejsca ewakuacji, ale zanim to zrobimy proponuję pozbyć się baterii wroga z A5. Właściwie, ponieważ pierwszy Dropship (takie małe uprzedzenie faktów) zostanie zniszczony, można w stronę jego lądowiska ruszyć samą tylko ciężarówką - nie napotka po drodze żadnych wrogów, a nasze główne siły, miast jeździć tam i z powrotem, będą się mogły zająć wrogą baterią w A6. Najlepiej zniszczyć ją prowadząc swe siły wąwozem do punktu 4, a następnie przy pomocy zwiadowców wyznaczyć cele dla artylerii (warto ich później wycofać, by nie dostali się pod ogień wroga).

Po zniszczeniu baterii niebo jest już prawie całkowicie w naszych rękach, pora więc by nasi piloci zapracowali na swój żołd (bo wprawdzie można ich wykorzystać już wcześniej, przy eliminacji wrogiej piechoty, ale ze sprawnymi wyrzutniami przeciwlotniczymi jest to dość niebezpieczne, a w końcówce misji przyda nam się każda z Aerodyne). Kierujemy ich więc do punktu 5 i spokojnie czekamy, aż oczyszczą okolicę w wrogich jednostek. Można im wprawdzie pomóc, ale i tak wszyscy się jeszcze nawalczą, więc nie ma się co tak do starcia z wrogiem spieszyć.

Gdy okolica jest już czysta, przemieszczamy swoje główne siły po zaznaczonej na mapie trasie do wjazdu do wąwozu kończącego się w punkcie 7 i wysyłamy zwiadowców na cypel 6. Stamtąd powinni mieć niezły widok na nowe lądowisko, a tym samym pomóc naszej artylerii w pozbyciu się broniących go wrażych sił. Naszym najważniejszym celem jest ostatnia wroga wyrzutnia przeciwlotnicza w punkcie A7, ale jeśli nie będzie się można do niej dostać bez ruszania artylerii w stronę 7, to zajmijmy się najpierw pozostałymi celami, zwłaszcza ciężkimi Hoverdyne, z którymi nasze Main Battle Terradyne będą miały najwięcej kłopotów. Po ich eliminacji wjeżdżamy na lądowisko swymi głównymi siłami i niszczymy wyrzutnię rakiet, a następnie (walka się pewnie jeszcze nie skończyła) wzywamy na pomoc nasze Aerodyne.

Kiedy okolica znów jest już czysta, zajmujemy wokół punktu 8 pozycje obronne, gdyż od chwili, gdy znajdzie się tam ciężarówka z naukowcami, będziemy musieli wytrzymać przez pięć minut zmasowany atak wroga - dlatego też ciężarówkę ruszamy dopiero na samym końcu.

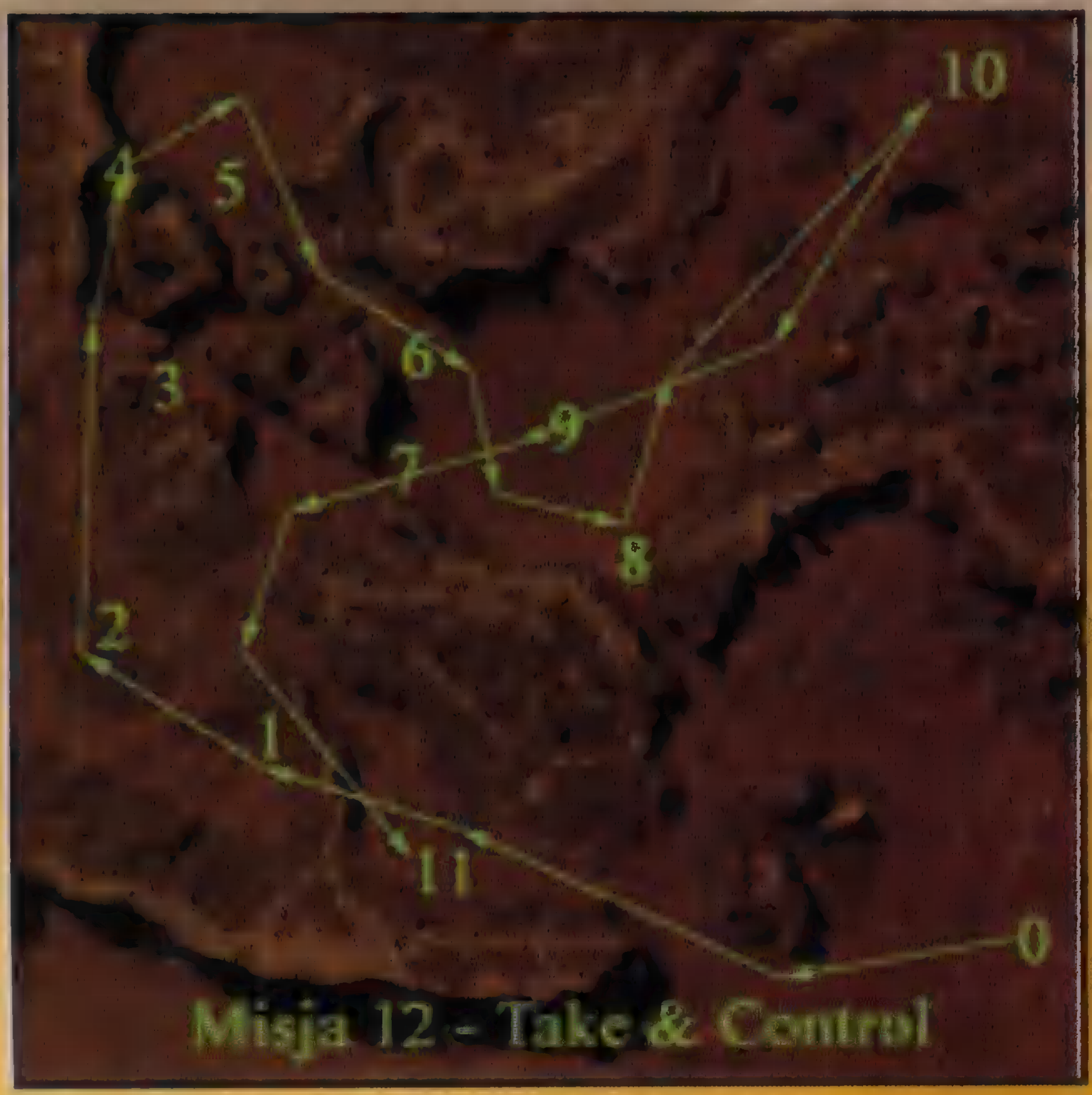
Główny atak nadejdzie od strony punktu 9 i w jego stronę powinny być skierowane nasze Main Battle Terradyne. Warto również trzymać nad 9 własne Aerodyne, dzięki czemu przechwycimy wrogich Templarów zanim jeszcze zdołają wyrządzić nam szkody. Ogólnie jednak biorąc, pomimo wsparcia z powietrza (w którym mamy obecnie zupełną przewagę - nadlatujące w pierwszej fali wraże Aerodyne powinny zostać zniszczone przez połączone siły naszych Aerodyne i baterii przeciwlotniczej właściwie bez wyrządzenia nam szkód), ostatnia bitwa tej misji należy do bardzo ciężkich i przejście jej bez strat własnych jest nie lada wyczynem.

Dlatego też, jeśli za którąś już próbą przejścia tej misji bez utraty całej jednostki zaczną was nachodzić wątpliwości, zmniejszcie po prostu poziom trudności - jest to bowiem sposób na pewno lepszy niż skorzystanie z cheatów i satysfakcję będziecie mieli o niebo większą!

Po pięciu minutach walki (choć jeśli się w miarę szybko uwiniecie, to przed samym przylotem Dropshipu trochę spokoju jednak zaznacie) na prowizorycznym lądowisku pojawi się nasz wybawca, a misja dobiegnie końca. Oczywiście nasza pani Major nie byłaby sobą, gdyby nie okrasiła pomisyjnej odprawy własnymi przemyśleniami - cóż, jej pytanie o sens badania nowych artefaktów miast eliminacji odkrytych już baz wroga jest jednak jak najbardziej na miejscu, zwłaszcza, że następna misja będzie się ponownie kręciła wokół wieży obcych...

A tak już zupełnie na marginesie, to bardzo napaleni na walkę mogą się udać na niszczenie wrażej bazy w 10 (przed wjazdem ciężarówką na nowe lądowisko), ale że jest ona całkiem nieźle broniona (także przez wyrzutnie przeciwlotnicze), więc jej odwiedzin nie polecam - choć jeśli ktoś chce, to proszę bardzo.

II.12 Misja 12 - Take & Control (Zdobądź i utrzymaj)



II.12.1 Cel:

Zdobycie bazy wroga ze znajdującym się wewnątrz niej artefaktem, a następnie eskortowanie pojazdów z naukowcami mającymi go przebadać w drodze na miejsce i w czasie powrotu na lądowisko.

II.12.2 Jednostki:

1 x APC
1 x Special Forces w konfiguracji Recon z apteczkami i wyrzutniami rakiet 140 mm
2 x Rifle Infantry w wersji szturmowej z podręcznymi radarami i moździerzem
4 x Main Battle Terradyne w wersji szturmowej z amunicją odłamkową i modułem naprawczym
1 x Rocket Terradyne w wersji szturmowej z modułem naprawczym i rakietami Hammerhead
2 x Artillery Terradyne w wersji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym
2 x Attack Aerodyne w wersji szturmowej z rakietami TseTse i systemem antyrakietowym

II.12.3 Przejście

Misja również długa i w paru miejscach dość niebezpieczna: rozstawione przez wroga miny i zatrzęsienie jednostek przeciwlotniczych powoduje, że bardzo łatwo o szybką utratę jednostki. Wystarczy jednak trzymać swe siły w kupie i metodycznie eliminować napotykane siły wroga, by obejść się właściwie bez strat własnych - wymaga to jednak żelaznej dyscypliny (żadnych "skoków w bok" pojedynczymi oddziałami w nieznany jeszcze teren!) i jest czasochłonne. Cóż, coś za coś...

Zaczynamy w sposób ostatnimi czasy raczej niepraktykowany. Otóż, mimo iż wokół bazy roi się od jednostek przeciwlotniczych, to jej dalsze przedpole patrolowane jest właściwie jedynie przez piechotę i zwiadowcze Hoverdyne. Oznacza to, iż drogę siłom głównym, aż do punktu oznaczonego jako 2, przecierać będą nasze siły powietrzne. Pierwsi zwiadowcy wroga czają się już w okolicy wzniesień między 0 a 1, następni w okolicy 11. Na coś bardziej interesującego natkniemy się dopiero w 1, gdyż w miejscu tym znajduje się wraże stanowisko artyleryjskie, a po okolicy kręci się również niezbyt nam przychylna piechota. Nie są to jednak siły mogące zagrozić naszym latajkom, więc po posprzątaniu terenu ruszamy z nimi do 2.

W drodze do znajdującej się tu wieży wydobywczej napotkamy ciężkie Hoverdyne - można je oczywiście zmiażdżyć naszymi czterema oddziałami Terradyne, ale zanim te przyjadą (bo w czasie, gdy nasze Aerodyne zajmują się oczyszczaniem drogi reszta naszych sił powinna we w miarę zwartej kolumnie podążać do 2) można się z nimi nieco podroczyć z powietrza.

Gdy nasze wojska dotrą już w całości do 2, pora na drugi długi przejazd. Naszym celem jest 4, ale tym razem zmierzamy tam już bez sił powietrznych, gdyż tamta okolica aż roi się od niemiłych stanowisk obrony przeciwlotniczej. Zaczyna się to wszystko właściwie już od 3, gdzie zresztą do wieżyczek przeciwlotniczych dochodzą miny, dlatego też zamiast pakować się na wraże umocnienia po prostu trochę z ich wprowadzeniem do boju poczekamy.

W okolicy 4 trzeba się już przygotować do poważniejszej walki, czyli zablokować wyjazd z wąwozu przy pomocy Terradyne ustawiając za nimi ciężką artylerię w asyście artylerii rakietowej, która zapewni nam obronę przed często i gęsto latającymi nieprzyjacielskimi Aerodyne. Po przygotowaniu stanowiska ogniowego wyładowujemy naszą piechotę i zwiadowców z APC i od strony 3 wprowadzamy na wzniesienie po wschodniej stronie wąwozu z naszymi siłami. Na górze natkniemy się na stanowisko przeciwlotnicze, które niszczymy, a w jego miejscu stawiamy przenośny radar, dzięki któremu uzyskamy wgląd w rozstawienie umocnień wroga. Trochę ich bowiem w okolicy głównego wejścia do bazy (5) jest, a że w dodatku są dość niemiłe, więc lepiej je niszczyć z bezpiecznej odległości przy pomocy artylerii, która obecnie ma wszystko podane na tacy.

Po wyeliminowaniu ciężkich wieży artyleryjskich można swymi głównymi siłami wyjechać z wąwozu nieco dalej i już wspólnymi siłami dokończyć dzieła zniszczenia. Jeśli komuś bardzo się spieszy z wprowadzeniem do walki Aerodyne, to powinien postarać się o szybkie wyeliminowanie obrony przeciwlotniczej tej bazy, a następnie sprowadzić je do niej tą samą drogą, jaką przebyły siły lądowe.

Po zniszczeniu bazy wydobywczej pora ruszyć na główne siły wroga. Na szczęście w trakcie czyszczenia jego zaplecza pozbyliśmy się całkiem sporej liczby jego Aerodyne, więc wjazd do głównej bazy będzie teraz dużo prostszy - zresztą prowadząca do niej droga 6 jest najsłabiej bronioną. Przekraczamy ją w standardowym szyku - ale nie wjeżdżamy głębiej, tylko zajmujemy się czyszczeniem okolicy z wrażych budynków i jednostek. Można sobie w tym pomóc stawiając gdzieś w tej okolicy drugi radar, ale równie dobrze można się czyszczeniem wjazdu 7 zająć w sposób praktykowany do tej pory, czyli ze zwiadowcami i artylerią. Jest on broniony przez ciężką wieżyczkę artyleryjską, średnie Hoverdyne (patrolujące teren przed tym wjazdem) oraz umieszczone na otaczającym bazę wzniesieniu stanowisko przeciwlotnicze. Po zabezpieczeniu 7 pora na wjazd do centrum bazy i zajęcie się ciężkimi Hoverdyne.

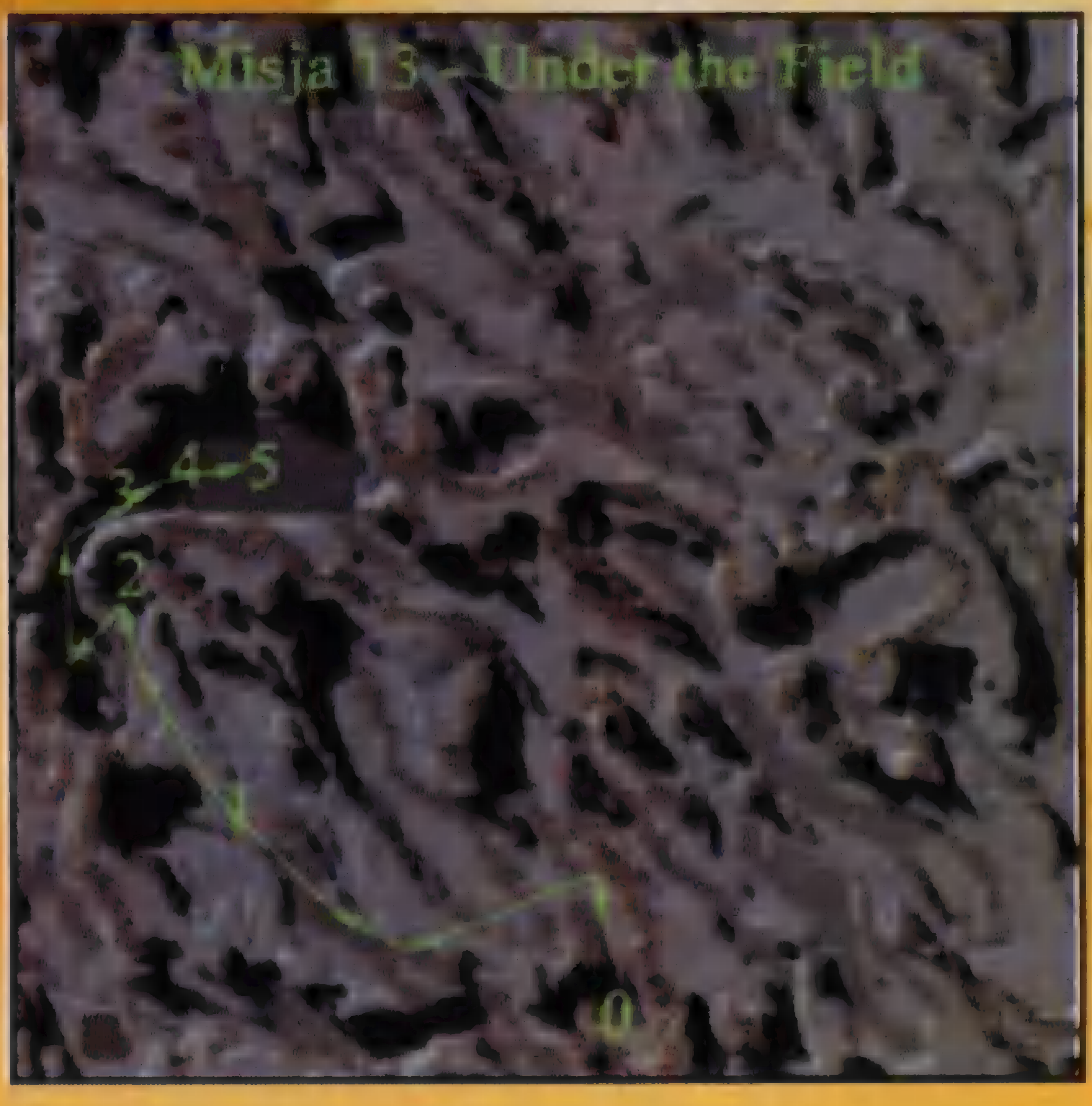
Widoczny teraz jak na dłoni artefakt w 9 broniony jest przez lekkie wieżyczki, ale póki co objeżdżamy je od strony południowej - ich zniszczenie jest pierwszym krokiem do sprowadzenia nam na kark naukowców, a przed tym warto wyczyścić jeszcze przejście 8. Jego obronę stanowią (w kolejności od bazy): dwa stanowiska przeciwlotnicze na wzniesieniach po bokach, dwie lekkie wieżyczki, oddział Beam Platform (słaby pancerz, ale za to potężna siła ognia) i piechota w środku, dwa oddziały Templarów po bokach oraz dwa Hoverdyne przeciwlotnicze. Trochę więc tego jest, ale wystarczy zniszczyć oddział Beam Platform i wieżyczki przy pomocy zwiadowców i artylerii, a resztę bez problemów wykończy nasza własna piechota. Nie należy jednak wypuszczać się swoimi zwiadowcami za daleko do przodu, bo można się natknąć na zwiadowcze Hoverdyne, a te są dla nich raczej niezbyt przyjemne, choć przy odrobinie wprawy i wykorzystaniu wyrzutni rakiet można się z nimi uporać.

Po oczyszczeniu 8 pora zniszczyć wieżyczki broniące dostępu do artefaktu, dzięki czemu dostaniemy rozkaz oczyszczenia lądowiska dla jajogłowych w 10. Droga do niego broniona jest przez lekkie wieżyczki oraz dwie baterie przeciwlotnicze - tymi ostatnimi wypada się zająć w pierwszej kolejności, dzięki czemu resztę czyszczenia będzie można scedować na nasze Aerodyne. Po dojechaniu do lądowiska, wyląduje w nim Dropship z trzema ciężarówkami, które automatycznie ruszą w kierunku artefaktu - właśnie przez to, że nie możemy nimi kierować, drogę należy dokładnie wyczyścić zanim się je wezwie, bo strata choć jednej kończy misję.

Gdy naukowcy dojadą do białych kolumn, mamy około minuty na rozmyślania, po których wypada ich odeskortować do nowego lądowiska w 11. Na szczęście mamy już nad nimi kontrolę (a poza tym drogę oczyściliśmy już wcześniej), więc końcówka misji powinna być lekka, łatwa i przyjemna - wystarczy bowiem dojechać na miejsce i ulega ona zakończeniu.

A co o tym wszystkim sądzi nasza pani Major? Otóż właściwie niewiele, bo jej uwagę przykuła zasłyszana informacja, że Krążownikowi Korporacji udało się w końcu przepędzić z orbity siły Nowego Świtu, dzięki czemu zyskaliśmy pełne panowanie w powietrzu!

II.13 Misja 13 - Under the Field (Pod polem)



II.13.1 Cel:

Zniszczenie generatora pola maskującego, zakłócającego działanie skanerów orbitalnych na biegunowych obszarach Krig-7B, i znajdującej się tam bazę Nowego Świtu.

II.13.2 Jednostki:

1 x APC
1 x Special Forces w wersji Recon z apteczkami i wyrzutniami rakiet 140mm
2 x Rifle Infantry w wersji szturmowej z podręcznym radarem i moździerzem
2 x Main Battle Terradyne w wersji szturmowej z modułem naprawczym i amunicją odłamkową
2 x Anti-Air Terradyne w wersji szturmowej z modułem naprawczym
2 x Artillery Terradyne w wersji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym
3 x Attack Aerodyne w wersji szturmowej z systemem antyrakietowym i rakietami TseTse

II.13.3 Przejście:

Misja bardzo przyjemna, ale jeśli znajdzie się na nią własny sposób, bo jeśli, wierząc w panowanie w powietrzu, postawi się na bombowce, to niestety zbyt wiele z tego nie wyjdzie, a już na pewno nie będzie to nic dobrego... Stąd też i dwie lufowe jednostki przeciwlotnicze na składzie - są bardziej skuteczne od rakietowych, a jak się sami przekonacie, przewaga w powietrzu jest tutaj zdecydowanie po stronie Nowego Świtu.

Z lądowiska 0 ruszamy całością sił do 1, puszczając przodem (a właściwie górą) nasze Aerodyne, które są tu jeszcze całkiem bezpieczne i świetnie się sprawdzają w czyszczeniu okolicy z piechoty - za dużo jej tu wprawdzie nie ma, ale że są to Templarzy, więc nie należy ich ignorować.

Po zgromadzeniu swych sił w 1 dalej ruszamy już w sposób bardziej tradycyjny, czyli z jadącymi na przedzie Main Battle Terradyne, i podążającymi za nimi artylerią przeciwlotniczą, zwykłą i APC. Naszym obecnym celem jest znajdujące się w 2 wraże stanowisko przeciwlotnicze, które trzeba jak najszybciej wyeliminować, by móc zapewnić sobie w 2 parasol powietrzny. Ale jest jeszcze i drugi powód - w miejscu po stanowisku wroga przy pomocy własnej piechoty rozstawiamy bowiem przenośne stanowisko radarowe, dzięki któremu cała baza Nowego Świtu stanie przed naszą ciężką artylerią otworem. Mimo wielkiej pokusy naszym pierwszym celem powinien być jednak wrogi moździerz w na północnej ścianie kanionu 3, bo inaczej możemy się znaleźć pod jego ostrzałem, a to do najmilszych rzeczy nie należy.

Tak wyczyszczona okolica, a przede wszystkim latające nad głowami Aerodyne już za chwileczkę, już za momencik będą wręcz nieocenione, bo od 3 zaczną na nas płynąć oddziały wroga. Ale lokalnie przewaga jest po naszej stronie, więc wystarczy tylko odpowiednio rozstawić Main Battle Terradyne i patrolować 2 z powietrza, a wróg nie będzie miał najmniejszych szans. Ale zamiast przyglądać się jego pogromowi, powinniśmy się zająć niszczeniem bazy.

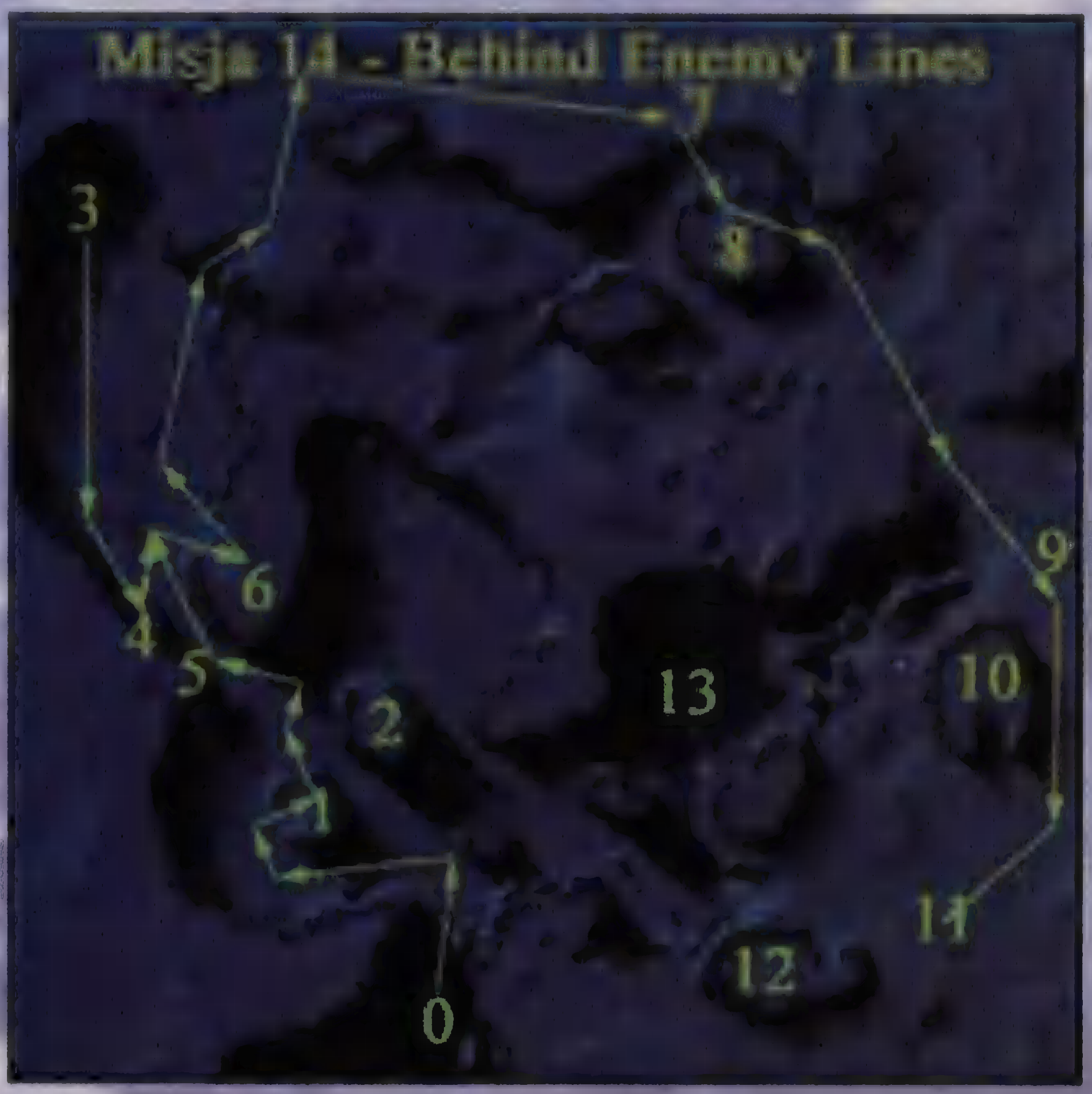
Na początek proponuję wziąć na celownik 2 siłownie energetyczne znajdujące się w 4 - po ich zniszczeniu unieruchomimy prawie wszystkie wieżyczki i stacjonarne stanowiska ogniowe Nowego Świtu - poza czterema małymi wieżyczkami znajdującymi się w bezpośredniej bliskości generatora pola zagłuszającego. Gdy mamy to już za sobą resztę zabudowań dostępnych dla artylerii, 2 niszczymy już według własnego uznania.

Gdy z tego miejsca nie będziemy mogli złapać już żadnego celu, pora na przesunięcie swych sił do 3. W pierwszej linii puszczamy oczywiście Main Battle Terradyne, za nimi artylerię przeciwlotniczą i ciężką, a z boku APC z piechotą, która może się czasami przydać przy odpieraniu co bardziej zmasowanych ataków z powietrza tudzież eksterminacji piechoty wroga. Główną robotę wykona jednak ciężka artyleria, która powinna mieć już w zasięgu całą bazę - i też całą ją należy zniszczyć.

Gdy mamy to już za sobą, otrzymamy z Dowództwa polecenie powrotu do lądowiska w 0. Nie ma w tym wielkiej filozofii, udajemy się tam dokładnie tą samą drogą, którą tu przybyliśmy, ale tym razem APC i Aerodyne trzymamy z tyłu tak, by mogły bronić przed ewentualnymi atakami piechoty naszą ciężką i powolną artylerię.

Po dotarciu do 0 misja ulega szczęśliwemu zakończeniu, choć nasza pani Major nadal ma co do całej tej walki duże wątpliwości - ale kto by nie miał, gdyby się na niego rzucił bezbronny wróg, próbujący gołymi pięściami pokonać bojowy pancerz dowódcy (a tak zrobił właśnie jeden z jeńców)? Kto rozsądny by tak postąpił? A jeśli coś ich do tego popycha, to lepiej o tym Cosiu nic nie wiedzieć...

II.14 Misja 14 - Behind Enemy Lines (Za liniami wroga)



II.14.1 Cel:

Zniszczenie źródeł zasilania oraz zdolności komunikacyjnych głównej bazy Nowego Świtu.

II.14.2 Jednostki:

Dropship I:
1 x APC
1 x Special Forces w konfiguracji Recon z Image Intensifier i rakietami 140 mm
1 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułem naprawczym i pociskami odłamkowymi
1 x Rocket Terradyne w konfiguracji szturmowej z rakietami Hammerhead i modułem naprawczym
1 x Artillery Terradyne w konfiguracji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym

Dropship II:
1 x Special Forces w konfiguracji Recon z Image Intensifier i rakietami 140 mm
1 x Artillery Terradyne w konfiguracji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym
2 x Attack Aerodyne w konfiguracji szturmowej z rakietami TseTse i systemem antyrakietowym

Dropship III:
1 x Special Forces w konfiguracji Recon z Image Intensifier i rakietami 140 mm
1 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułem naprawczym i pociskami odłamkowymi
1 x Artillery Terradyne w konfiguracji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym
1 x Attack Aerodyne w konfiguracji szturmowej z rakietami TseTse i systemem antyrakietowym

II.14.3 Przejście:

Misja, sądząc po celach, jak inne, ale już po jednostkach widać, że coś jest jednak nie tak... Ale spoko, spoko, jest ona może i trochę dziwna, ale dzięki temu i bardzo fajna, a zatem do rzeczy.

Jak sama nazwa wskazuje, w misji tej siły naszej pani Major zostają zrzucone za liniami wroga, a naszym celem jest namieszanie na zapleczu głównej bazy Nowego Świtu. Oznacza to jednak także, iż niemożliwe jest zrzucenie całości swych sił jednocześnie i stąd to podzielenie na Dropshipy. Nowy możemy bowiem sprowadzić na ziemię dopiero, gdy uporamy się z dwoma stanowiskami wroga, ale na szczęście wcale nie jest to takie trudne, mimo sugerującego to braku muzyki w tle (czyli zupełnie tak samo, jak w misji poprzedniej - jest ponuro, ale dość prosto).

Po wylądowaniu pierwszego rzutu naszych sił, udajemy się nimi w okolice 1, czyli zapasowego źródła mocy i rozstawiamy się po południowej stronie "wyspy" - w pierwszej linii Main Battle Terradyne i artyleria rakietowa. Teraz, starym sposobem idziemy zwiadowcami na zwiad i niszczymy artylerią co jest do zniszczenia - na wypadek, gdyby naszych zwiadowców coś zaatakowało, wycofujemy ich za swą pierwszą linię, która z atakującymi nie będzie miała najmniejszych problemów.

Po oczyszczeniu 1 pora wziąć się za 2, czyli przekaźnik. Najprościej jest wjechać artylerią na wyspę 1 i z jej krańca rozpocząć ostrzał. Warto w tym samym czasie przesunąć naszą pierwszą linię do połowy drogi między 1 a 2, by zajęła się uciekinierami. Niedobitki z 2 załatwiamy tak samo, jak i 1, czyli badając teren piechotą i rozwalając resztki przy pomocy artylerii, którą będziemy już musieli sprowadzić na dno.

Po zaliczeniu nam drugiego celu będziemy mogli wprowadzić do akcji drugi rzut swych wojsk, którego Dropship postawi na ziemi w punkcie 3. Przelatujemy wchodzącymi w jego skład Aerodyne do punktu 4 i niszczymy znajdujący się tam wrogi Drone Carrier, będący czymś w rodzaju naszej ciężkiej Artylerii - a to na szczęście oznacza, że jest wobec latajek zupełnie bezbronny.

W tym czasie ciężka artyleria z naszego pierwszego rzutu powinna rozpocząć ostrzał południowego krańca centrum komunikacyjnego Nowego Świtu w 6. Można ją wspomóc, ustawiając w 5 zwiadowcami z drugiego rzutu, ale nie jest to niezbędne. Naszym celem jest bowiem obecnie wyciągnięcie wrażych jednostek spod osłony stałych umocnień bazy - a przy wyjeździe z niej czekają już przecież nasze Aerodyne. Dla pewności można linię pierwszego rzutu obrócić w stronę 5, ale tak właściwie nie będzie to konieczne - uważać trzeba tylko, by nie podjechać zbyt blisko bazy 5, bo można się dostać pod nieprzyjacielski ostrzał.

Po pozbyciu się mobilnych sił wroga, pora na dokładniejszy zwiad i dokończenie dzieła przy pomocy artylerii - w tym momencie można już bezpiecznie połączyć wojska obydwu rzutów, dzięki czemu ostrzał będzie prowadzony przez dwa ciężkie działa jednocześnie. Gdy zniszczymy co trzeba, czekać nas będzie długa droga do bazy 8, gdzie umieszczono rdzeń zasilający. W czasie przejazdu, nie licząc paru Aerodyne, powinniśmy mieć spokój, ale na wszelki wypadek, przynajmniej do ich zniszczenia, lepiej trzymać swe wojska w kupie.

Po dojechaniu do 7 pora na małe strzelanie. Stawiamy swoich zwiadowców na skraju wzniesienia i niszczymy artylerią wszystko, co tylko uda im się wykryć. Ostrzał spowoduje wprawdzie, że wraże jednostki ruszą w naszym kierunku, ale unoszące się nad naszymi głowami własne Aerodyne nie będą miały z nimi problemów, więc nie należy się tym przejmować.

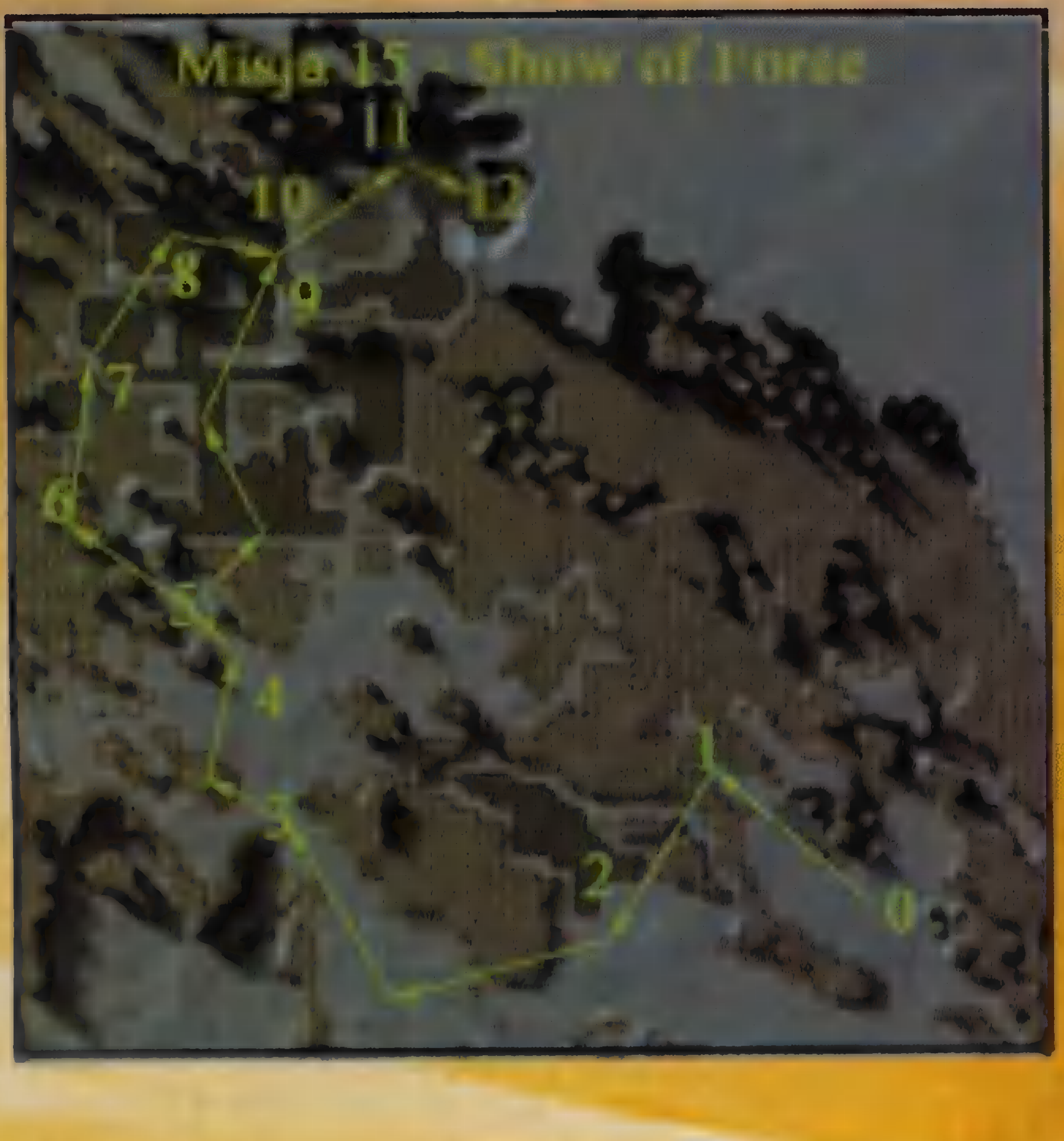
Gdy posprzątamy i to miejsce, będziemy mogli zrzucić trzecią i ostatnią grupę naszych wojsk, dzięki czemu nasza artyleria będzie się składała z trzech ciężkich dział, podobnie zresztą, jak i nasze siły powietrzne. Tak dozbrojeni ruszamy w kierunku bazy w 10, czyli głównej siłowni.

Swe siły rozstawiamy w 9 i rozpoczynamy dokładne czesanie bazy przy pomocy artylerii. Nie ma sensu zachodzić bazy od frontu przy pomocy zwiadowców - przy takiej sile ognia wystarczy atakować na czuja, bo i tak w coś się trafi. Gdy teren bazy będzie już usłany ruinami i wrakami (najważniejszy jest wrak stanowiska przeciwlotniczego po zachodniej stronie wyspy), wprowadzamy do akcji lotnictwo, które dokończy dzieła zniszczenia - dobrze jest wcześnie wstrzymać ostrzał artyleryjski, bo zdarzyło mi się trafić swe Aerodyne, a to do przyjemnych rzeczy nie należy.

Teraz nie pozostało nam już nic innego, jak udać się w kierunku ostatniej już bazy, z modułem zasilającym. Jest ona wprawdzie całkiem nieźle broniona: ciężka artyleria, Aerodyne i całkiem sporo Hoverdyne, ale że i my dysponujemy w chwili obecnej całkiem niezłymi siłami, więc zbyt ciężko nie będzie. Taktyka jest tu właściwie podobna, jak przy poprzedniej wyspie. Główną rolę odgrywa ciężka artyleria, ale tym razem także i pierwsza linia oraz Aerodyne będzie się mogła wykazać, gdyż podobnie jak w przypadku poprzednich baz, po rozpoczęciu ostrzału jednostki mobilne wyruszą nam na spotkanie. Po ich pokonaniu przenosimy ogień sukcesywnie w głąb wyspy i po krótkiej chwili z ostatniej już bazy pozostają jedynie dymiące zgliszcza, a nasze siły są automatycznie zabierane do statku czekającego na orbicie.

Dobrze przeprowadzona misja wcale jednak naszej pani Major nie cieszy, bo była ona ciężka (choć może, dzięki powyższemu sposobowi, nie tak ciężka, jak tego sobie życzyli Twórcy) i prawdę powiedziawszy zbyt wielkich perspektyw na przeżycie tej wojny dla siebie nie widzi - no ale cóż, skoro tyle już razy swojej przełożonej podpadała...

II.15 Misja 15 - Show of Force (Demonstracja siły)



II.15.1 Cel:

Oczyszczenie drogi prowadzącej do głównej bazy Nowego Świtu na Krig-7B, a następnie zniszczenie samej bazy i przejęcie znajdującego się w niej głównego artefaktu.

II.15.2 Jednostki:

1 x APC
2 x Special Forces w wersji Recon z Image Intesifier i wyrzutnią rakiet 140 mm
2 x Main Battle Terradyne w konfiguracji szturmowej z modułem naprawczym i amunicją odłamkową
2 x Rocket Terradyne w konfiguracji szturmowej z rakietami Hammerhead i modułem naprawczym
3 x Artillery Terradyne w konfiguracji szturmowej z Jannice Warhead i modułem naprawczym
3 x Attack Aerodyne w konfiguracji szturmowej z rakietami TseTse i systemem antyrakietowym

II.15.3 Przejście

Jako że nasza pani Major nieźle się w dotychczasowych zmaganiach sprawowała, ją to właśnie wyznaczyło Dowództwo do przeprowadzenia ostatecznego szturmu na główną bazę wroga. Jako, że jest to ostatnia misja, w jakiej przyjdzie nam brać udział po stronie Korporacji w czasie kampanii na Krig-7B, więc na nic prostego lepiej się nie nastawiać. Jest ona wprawdzie do przejścia (i to nawet za pierwszym razem), ale pod warunkiem, że nie będzie się nastawiało na szybkość - bo fortyfikacje są tu sensownie rozmieszczone i frontalny szturm zakończy się, zanim to do nas dotrze.

Początek sugeruje jednak coś zupełnie przeciwnego - w parędziesiąt sekund po wylądowaniu otrzymujemy od starego znajomego, majora Thomasa, prośbę (nie do odrzucenia zresztą) o pomoc w powstrzymaniu kontrataku Nowego Świtu. I tutaj należy się na prawdę spieszyć! Najlepszym sposobem pomocy jest, przynajmniej przy proponowanym przeze mnie "ładunku" Dropshipów, rozstawienie swych sił w 1 i rozpoczęcie ostrzału artyleryjskiego miejsca oznaczonego jako 2. W międzyczasie warto na małe wzniesienia między 1 a 2 wprowadzić swych zwiadowców, dzięki czemu będziemy mieli lepszy wgląd na sytuację. Przy ich pomocy niszczymy artylerią w pierwszej kolejności wieżyczki obronne bazy i Drone Carriera, a w dalszej pozostałe jednostki mobilne. W czasie prowadzenia ostrzału, gdy już co nieco zniszczyliśmy, trzeba się uważnie przyglądać zachowaniu sił majora Thomasa, gdyż w pewnym momencie ruszy on swoimi siłami do bazy, a lepiej, by w tym czasie nasza artyleria ostrzału nie prowadziła...

Siły Thomasa ruszające do bazy oznaczają, że pierwsza część misji jest już praktycznie wykonana i pora ruszać na główną bazę wroga - całością swych sił, w tym także lotnictwem, gdyż obrona przeciwlotnicza bazy powinna już przestać istnieć. Przemieszczamy się więc do punktu oznaczonego jako 3 i rozwijamy swe jednostki w dwie linie: pierwszą tworzyć będą Main Battle Terradyne i Rocket Terradyne, a drugą Artillery Terradyne i APC. Naszym celem są dwa oddziały ciężkich Hoverdyne wroga, które nadjadą z zachodu i wschodu - no chyba, że tymi ostatnimi zajmą się bombowce Thomasa. Po ich zneutralizowaniu pora na zrobienie sobie przejścia przez pole minowe 4. Najprostszym na nie sposobem jest jego zniszczenie przy pomocy artylerii, metodycznie przesuwającej swój ogień w kierunku bazy - można się wprawdzie próbować przedzierać po zachodniej jego stronie bez pomocy artylerii, ale zbyt bezpieczne to już nie jest.

Naszym obecnym celem jest dotarcie do punktu oznaczonego jako 5 i usadowienie naszych zwiadowców na otaczających go wzgórzach. Jest to o tyle istotne, że nasza pozycja zostanie zaatakowana przez oddział Beam Platform (i Aerodyne, z którymi nie będzie jednak, dzięki mobilnym wyrzutniom rakiet, problemów), a te charakteryzują się dużym zasięgiem, więc bez "oczu" w górze będą nas bezkarnie rozstrzeliwały. Po zażegnaniu niebezpieczeństwa grożącego nam z ich strony pora na zrobienie przejścia dla naszych zwiadowców, którzy przez pewien czas będą działali w pojedynkę, oczyszczając drogę dla Aerodyne. Najpierw trzeba jednak zniszczyć wrogie instalacje w okolicy oznaczonej jako 6, ale te powinniśmy zobaczyć z zajętych wcześniej punktów obserwacyjnych, więc nie musimy strzelać w ciemno.

Gdy droga stoi już otworem, kierujemy zwiadowców do 7, gdzie zajmą się ostatnią z tej strony bazy wyrzutnią przeciwlotniczą, a artylerii znajdujemy cele wśród budowli za wjazdem do bazy oznaczonym jako 9. Pozbycie się wyrzutni da także sygnał do wprowadzenia do akcji naszych Aerodyne, która mają obecnie wolną rękę w niszczeniu zabudowań znajdujących się z tej strony bazy.

Gdy nasze Aerodyne radośnie czyszczą bazę, musimy dokonać dość ważnego wyboru moralno-taktycznego. W 11 znajduje się bowiem wrogie stanowisko artyleryjskie, które kryje swym ogniem prawie całe wnętrze bazy. Nie ma bowiem stuprocentowo bezpiecznego a przy tym za każdym razem skutecznego sposobu na jego zlikwidowanie, gdyż ma on, dzięki pozycji na wzniesieniu, większy zasięg niż nasza artyleria, w okolicy 10 kręcą się wraże Hoverdyne przeciwlotnicze, a dodatkowo nad tą częścią bazy latają jeszcze wrogie Aerodyne.

Sytuacja nie jest jednak na szczęście beznadziejna, a stosunkowo najbezpieczniejszym rozwiązaniem jest odkrycie dokładnego umiejscowienia tego stanowiska przy pomocy zwiadowców (najlepiej z jakiegoś wzniesienia i przy wykorzystaniu Image Intensifier). Następnie wykorzystujemy Jannice Warhead przenoszone przez Artillery Terradyne, co powinno nam przynieść sukces przy minimalnych stratach własnych, zwłaszcza jeśli wraże stanowisko zajęte będzie zwiadowcami, którzy dzięki swej mobilności zbyt wielkich strat ponieść nie powinni.

Po oczyszczeniu 11 pora na wprowadzenie do bazy swych głównych sił, które po dojechaniu do 10 zaczną się bawić w niszczenie sił przeciwlotniczych i oddziałów Aerodyne. Gdy niebo będzie już nasze, ruszamy w kierunku punktów oznaczonych jako 12, 13 i 14. Zanim to jednak zrobimy, warto puścić przodem zwiadowców, którzy powinni nas zawczasu poinformować o wrogich Templarach, gdyż tych będziemy zmuszeni zniszczyć swymi jednostkami naziemnymi - no chyba, że będzie się nam chciało zniszczyć także i nieruchome stanowiska przeciwlotnicze. To jednak wcale nie jest konieczne, gdyż kombinacja zwiadowców i artylerii sprawdza się tu całkiem nieźle.

Misja ulega zakończeniu po zniszczeniu wszystkich wrogich budynków w 13 i 14, co jednak, ze względu na broniące je wieżyczki Defender Mk2, trzeba niestety zrobić niemalże ręcznie, bo przy pomocy swych Main Battle Terradyne...

Trochę to trwa, ale że ostateczne zwycięstwo (a przynajmniej taką nadzieję ma nasza pani Major) jest tuż, tuż, więc nie ma co się za bardzo śpieszyć.

A skoro jesteśmy już przy pani Major, to nawet zwycięstwo nie zdołało rozwiać wszystkich wątpliwości żywionych przez naszego dzielnego Dowódcę, zwłaszcza, że główny artefakt, mimo całego tego bitewnego zamieszania nie był nawet draśnięty... A co gorsza, w chwilę później Planeta na chwilę zadrżała i tym razem było to coś więcej, niż tylko odległe echa walki...

Wygrana kampania nie oznacza zresztą wcale końca zmagań na Krig-7B, gdyż jeden z ocalałych dowódców Nowego Świtu postanawia wziąć sprawy w swoje ręce i odbić ten świat z rąk niewiernych - ale to już temat na nasz następny numer...

Al R.S.

C.d.n.

THIEF II

THE METAL AGE

producent: **Looking Glass Technologies**
platforma: **PC**

...mistrzem złodziejskim nie staje się w przeciągu jednego dnia. Trzeba co najmniej 12 ryzykownych misji zakończonych uratowaniem ludzkości przed zakusami złego boga, by móc się takim mienić. Tym wszystkim z Was, którzy jednak do tej pory unikali zaznajomienia się z Mrocznym Projektem i przebojem weszli w Wiek Metalu, pomocne mogą wydać się dokładne wytyczne na każdą z misji. Pamiętajcie jednak, właściwej strategii działania nikt Was nie nauczy - to trzeba mieć we krwi...

1. Running Interferance.

Wciąż nie wiem czy Basso zdawał sobie sprawę z prawdziwych pobudek, które kierowały mną, gdy zgadzałem się mu pomóc. Tak po prawdzie przecież niewiele obchodziły mnie jego problemy sercowe, a nie miałem w stosunku doń żadnych długów wdzięczności. Czemu więc zgodziłem się wziąć udział w tej romantycznej historii? Czemu wszedłem tamtej nocy do dworku Lady Rumpford i wyeliminowawszy ewentualne zagrożenie, umożliwiłem spotkanie dwojga kochanków? Dlaczego podjąłem się tego wiedząc, że nie będzie to łatwe, bo nie wolno mi było użyć śmiertelnej broni? Odpowiedź jest prosta - bo Basso, w czasie omawiania warunków mojego występu w tym dramacie ani słowem nie wspomniał o jednej ważnej rzeczy - o tym, że nie wolno mi uwolnić Lady od paru cennych drobiazgów..

Stałem w mroku na dziedzińcu przed dworem Lady Rumpford. Na twarzy czułem ciepły wiatr rozganiający chmury ponad miastem. Przede mną, za ogrodzeniem wewnętrznego, dobrze oświetlonego i patrolowanego przez co najmniej trzech strażników dziedzińca, widziałem frontowe drzwi, prowadzące do wnętrza dworu. Nie byłem jednak na szczęście zmuszony, by przez nie przechodzić - Basso otworzył mi tylne wejście. Teraz miał czekać w szopie, znajdującej się obecnie za moimi plecami do chwili, gdy uczyniwszy drogę (zaznaczoną na mapie czerwoną linią) do pokoju, w którym zamknięto Jenivere, bezpieczną, dam mu znać gwizdkiem. Westchnąłem ciężko, zastanawiając się przez chwilę, czy przedsięwzięcie to okaże się udane również dla mnie i powoli, nie śpiesząc się, ruszyłem w prawo w stronę księżyca.

Tuż za narożnikiem budynku spostrzegłem wejście dla służby, o którym mówił Basso. Ześliznąłem się w dół i otworzyłem drzwi prowadzące do wnętrza. Wewnątrz, w pokoju w którym się znalazłem na stoliku spostrzegłem kilka słupków monet. Kolejny, przylegający do poprzedniego, pokój zawierał parę drzwi - po lewej i prawej stronie przeciwległej ściany. Przeglądając mapę zorientowałem się, że te po prawej otwierają się na schody wiodące na piętro, podczas gdy te bardziej interesujące mnie obecnie (bo znajdujące się na wykreślonej przez Basso drodze) w głąb domu, w stronę kuchni. Drzwi, tak jedne jak drugie, były zamknięte. Na szczęście na gzymsie boazerii, tuż obok tych po lewej, spostrzegłem srebrny klucz. Klucz ten przydał się zaraz po jego znalezieniu: za jego pomocą otwarcie drogi do wewnątrz było kwestią zaledwie chwili.

Słysząc głosy znajdujących się w pobliżu strażników zagłębiłem się w mroczny korytarz za drzwiami. Z lewej strony, tak jak wiódł, widać było poświatę pochodni znajdującej się za jego załomem. Powoli i ostrożnie, coraz wyraźniej słysząc parę strażników, zbliżyłem się do narożnika tak, by nie padło na mnie światło pochodni zawieszonej tuż przy kracie. Korzystając z wodnej strzały zdławiłem jej ogień, po czym odczekałem kilka chwil, by początkowo podekscytowani nagłym zgaśnięciem pochodni, lecz zbyt leniwi by ją ponownie zapalić strażnicy uspokoili się i wpadli w zwykły im letarg. To miało się zemścić już za chwilę. Niebezpieczny odcinek pod okiem strażników przebyłem w pozycji kucznej, prześlizgując się tuż pod ścianą po przeciwnej stronie niż krata, za którą stali, po czym, widząc że wchodzę w światło lampy, zbliżyłem się do ściany z drzwiami.

Drzwi nie były zamknięte. Otworzyły się na pustą, oświetloną lampą gazową, sypialnię ze stolikiem pośrodku i kilkoma drewnianymi, piętrowymi pryczami. Po obu jej stronach widoczne były wejścia do kolejnych sal. Wiedząc, że to po prawej wiedzie do pokoju z miniętą właśnie parą strażników, a zarazem że nie mogą oni pozostawać na tym stanowisku w czasie, gdy zjawi się tu Basso, więc niezbędne będzie precyzyjne i przede wszystkim błyskawiczne ogłuszenie tej dwójki, zdławiłem wodą lampę gazową w głębi pomieszczenia, po czym, w pozycji kucznej wśliznąłem do pomieszczenia ze strażnikami. Stanąłem za nimi i wydobytą błyskawicznie pałką ogłuszyłem jednego po drugim. Pozostawiłem ich tak jak upadli, sam zaś powróciłem do sypialni i ze skrzyń przy łóżkach zebrałem kilkanaście monet. Rozejrzałem się jeszcze dokładnie i widząc, że niczego więcej tu nie zrobię, opuściłem salę przez otwór drzwiowy znajdujący się na lewej ścianie od wejścia z korytarza.

Znalazłem się w pomieszczeniu wyglądającym na skład broni. Tu z półek zdjąłem bombkę oślepiającą, eliksir leczenia i 5 flar (których nie zdarzyło mi się użyć...). Pokój był zupełnie pusty. Pozornie jednak, kiedy przykucnąłem, by spojrzeć na fragment muru pod półkami (po ich lewej stronie), spostrzegłem ukrytą tam niewielką dźwigienkę. Przesunąłem ją, co sprawiło, że gablota z bronią uniosła się ujawniając skrytkę (SECRET 1 z 3). Wziąłem z niej wszystko, co się tam znajdowało: pieniądze, dwie bombki oślepiające, kolejny eliksir, flarę... Teraz mogłem już opuścić to miejsce przez otwór na ścianie po lewej od wejścia do składu broni. Tu jednak, w zakładzie rzemieślnika, nie znalazłem nic ciekawego. Podszedłem więc do drzwi i otworzywszy je, wśliznąłem się w korytarz. Tu zamarłem w bezruchu: w głębi po prawej, obrócony na szczęście twarzą w przeciwną stronę stał kolejny strażnik. Zbliżyłem się doń i uwolniwszy pierwej jego pas od ciężaru mieszka, ogłuszyłem go tak jak poprzednią dwójkę.

Obawiając się tego, że ktoś może zauważyć nieprzytomnego, przeniosłem go do sali obok czegoś, co jak się wydaje było domową siłownią... Wróciłem tą samą drogą i minąwszy miejsce, w którym jeszcze przed chwilą stał strażnik, wszedłem do centralnego magazynu dworu. Beczki i skrzynie nie kryły w sobie niczego, co mogło się przydać, lecz jako że zewsząd dobiegały mnie odgłosy energicznych kroków strażników, dałem sobie spokój z ich dokładnym przetrząsaniem. Zbliżyłem się do drzwi, za którymi, jak wynikało z planu znajdować miała się kuchnia i okryty płaszczem cienia przysunąłem do nich ucho. Usłyszałem kroki i pogwizdywanie.

Kiedy w odgłos kroków wcięło się skrzypnięcie otwieranych i zamykanych drzwi, otworzyłem te, pod którymi nasłuchiwałem i wsunąłem się do jasno - zbyt jasno - oświetlonego wnętrza. Nie tracąc czasu na zamykanie drzwi za sobą, świadom, że domownik może wrócić w każdej chwili, pobiegłem w lewo, wprost w tę odrobinę cienia zapewnianą przez filary. Tu przyczaiłem się wpatrzony w drzwi po lewej.

W chwilę później otworzyły się. Człowiek, który wszedł do kuchni, nie był jednak strażnikiem. Jego ubiór sugerował, że może być on jednym ze służących Lady. Obserwowałem trasę, którą przemierza i kiedy po raz kolejny powrócił do kuchni, ogłuszyłem go, i uwolniwszy nieprzytomne ciało od ciężaru sakiewki przy pasie, ułożyłem je w głębokim cieniu w magazynie przy kuchni. Zaraz po tym powróciłem do niej i tym razem zamknąwszy drzwi za sobą, zabrałem się za jej przeszukiwanie. Zebrałem mieszek leżący na stole, a z niewielkiego pomieszczenia (składzie na beczki i skrzynie) znajdującego się po prawej stronie kuchni: z kratownicy na butelki z winem - trzy butelki (te o złotym kolorze), z prawej dolnej jej części - eliksir szybkości (SECRET 2 z 3).

Szperając po mrocznym pomieszczeniu, miałem wrażenie, że dobiegające mnie przez cały czas odgłosy kroków wydaje strażnik, znajdujący się gdzieś w kuchni. Dopiero po przejściu niewielkiego korytarzyka na prawo od kominka (złoty talerzyk na stoliku) i dotarciu do szybu służącego do szybkiego podawania posiłków przekonałem się, że znajduję się wyżej, na pierwszym piętrze posesji. Nie zastanawiałem się długo, przywołałem za pomocą dźwigni po prawej stronie otworu windę i po ponownym przełączeniu dźwigni oraz wjechaniu na górę znalazłem się tam. Nie mogłem jednak wyjść z windy: otwór, za którym widziałem doskonale oświetloną salę, był zbyt mały. Być może jednak dzięki temu uniknąłem czegoś, czego mógłbym pożałować - w sali, dosłownie na wyciągnięcie ręki znajdował się strażnik. Zdjąłem więc tylko z pasa strażnika klucz, ze stolika dwa złote kielichy i dwie patery i wróciłem do kuchni.

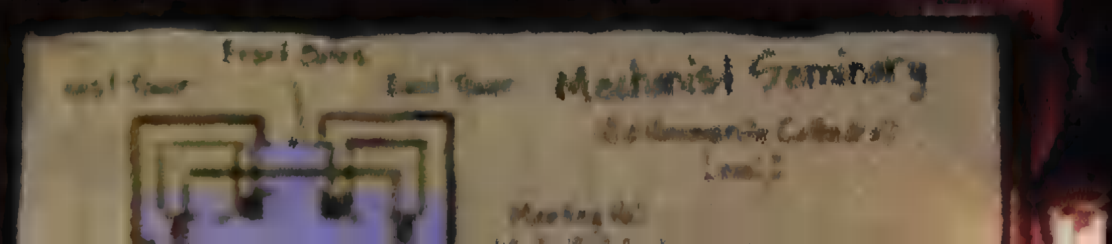
Przebyłem z powrotem całą kuchnię, mijając schody po lewej stronie kominka wiodące na górę i wszedłem w drzwi, które otwierał ogłuszony parę chwil wcześniej służący. Znalazłem się w niewielkim magazynku, w którym dwiema istotnymi rzeczami były drzwi wiodące dalej (jak wynikało z mapy - w korytarz prowadzący do pokoju Jenivere) oraz pochodnia. Tę ostatnią, zanim otworzyłem drzwi, musiałem zgasić - za nimi bowiem był strażnik). Uchyliłem je i z przygotowaną pałką przyczaiłem w mroku do chwili, gdy patrolujący korytarz łucznik odwróci się, zmierzając ku jego wyjściu. Wtedy to dobiegłem doń i ogłuszyłem go. Aby mieć pewność, że nikt spośród domowników nie natknie się nań przedwcześnie, przeniosłem ciało do pomieszczenia, z którego wychynąłem. Zaraz po tym wróciłem do wylotu korytarza i starając się stąpać jak najciszej - po lewej stronie czyhał strażnik - wszedłem w korytarz po prawej, ten prowadzący do drzwi pokoju Jenivere.

Jedne z drzwi po prawej w tym korytarzu wiodły do pomieszczeń sypialnych służby. W jednym z nich, w skrzyni znalazłem kilka monet. W ostatnim, tym w którym wciąż płonęła pochodnia - leżący na łóżku list. Wynikało z niego jasno, że nie tylko mnie nie podoba się nowy ład wprowadzany przez Truarta. Opuściłem te niewielkie pokoiki i skręciwszy w prawo, zbliżyłem do stalowych drzwi tuż za załomem korytarza, który skręcał tu w prawo. Wiodły one do pozornie pustego pomieszczenia. Pozornie, gdyż za przegrodą zbudowaną ze skrzyń kryła się niewielka kapliczka. Zbezcześciłem ją, zabierając dwa samorodki, jeden wprost z symbolu, drugi z wnęki w ścianie. Kolejne drzwi otwierały się na pomieszczenia zarządcy domu, znacznie bogatsze niż te prostej służby, nie zdziwiłem się więc widząc leżący na stoliku obok łóżka mieszek z srebrem. Z jednym z tych pomieszczeń natknąłem się na schody prowadzące na piętro dworu.

Ostrożnie wspiąłem się po nich i znalazłem na głównym poziomie dworu. Tu, nie docierając nawet do załomu korytarza, przyczaiłem się w mroku. Oczekiwanie opłaciło się: w chwilę później w korytarzu pojawił się strażnik z - co ważniejsze - mieszkiem przy pasie. Wyczekałem moment, gdy obróciwszy się, podejmował swój marsz z powrotem, wtedy szybko zbliżyłem się doń i mocnym ciosem w głowę pozbawiłem przytomności. Złożywszy nieprzytomne ciało w mroku korytarza podszedłem do drzwi po prawej, jak wynikało z mapy dostarczonej przez Basso, miałem znaleźć za nimi pokoje pani domu... I tak się stało. Dobrze oświetlone pomieszczenie, do którego wszedłem korzystając z tego, że regularnie odwiedzający je strażnik opuścił je wchodząc po schodach na górę, wydawało się być bardzo bogate: ozdobne meble, gruby dywan. Tuż przy schodach, po przeciwnej stronie pomieszczenia zauważyłem odrobinę cienia. Przemknąłem przez pokój starając się nie robić hałasu i zapadłem weń. Wyczekałem chwili, gdy wchodzący strażnik znalazł się na odległość ciosu pałką - wtedy ogłuszyłem go i zdjąwszy uprzednio z pasa klucz ukryłem ciało w cieniu.

Spenetrowawszy pokoje przylegające do tego ze schodami - nie znalazłem w nich niczego - wstąpiłem na schody. Zespół pomieszczeń, najwyraźniej prywatnych pokojów pani domu, był pusty: nie było więc obawy, że ktoś zauważy mój cień bądź usłyszy moje kroki. Prześliznąłem się przez salę ze stołem do sypialni pani domu. Tu ze stolika wziąłem kolejny klucz i... zawahałem się... Brakowało mi czegoś: jakiegoś materialnego przejawu bogactwa, którymi tak lubią otaczać się ludzie. W chwilę później wiedziałem już, że się nie pomyliłem: pod stolikiem z kwiatem w narożniku pokoju naprzeciw obrazu, zauważyłem dźwignię otwierającą sejf, który znalazłem po wspięciu się na łóżko i spojrzeniu w lewo. Tam, we wnęce ukrytej za niewielką metalową płytką, leżała kosztowna tiara... (SECRET 3 z 3)

Wróciłem na główny poziom dworku. W kolejnych odwiedzanych przeze mnie pokojach znajdowałem i natychmiast przywłaszczałem sobie cenne przedmioty; w pokoju muzycznym były to leżące na stoliku monety i tuż obok mały flet. Wreszcie stanąłem w wejściu do głównej sali dworu, z kolumnadą, kominkiem (obok którego znajdowało się zejście do kuchni) i przepysznym kandelabrem oświetlającym całą podłogę. Na moje szczęście była ona zupełnie pusta. Wyglądało też, że nie odwiedzają jej strażnicy. Być może wystarczała im świadomość, że dwóch czy trzech kolejnych znajduje się tuż za podwójnymi wrotami - jak po chwili zdołałem się zorientować - prowadzącymi na zewnątrz, na oświetlony dziedziniec. Pozostawiłem je i przeszukałem salę (w kominie znalazłem wspaniały prezent dla Basso i Jeni-



vere - parę złotych obrączek... - SECRET SECRET).

Niewiele dzieliło mnie już od wykonania zadania. W każdej chwili mogłem zejść przez kuchnię po schodkach po lewej stronie kominka. (Nawiasem mówiąc - na niewielkiej półeczce w miejscu zagięcia korytarza znaleźć można kilka drobnych monet). Jednak nie zrobiłem tego - uspokojony niewielkim dotychczas stopniem komplikacji, postanowiłem zwiedzić również apartamenty w drugiej wieży. Aby tam dotrzeć przyczaiłem się przy wejściu do sali na przeciwległej ścianie od tego, którym wszedłem. Przez dłuższą chwilę nasłuchiwałem w całkowitej ciszy - oprócz kroków strażnika znajdującego się w sali po lewej - tej z szybem i windą - nie było słychać niczego. Wszedłem w korytarz zmierzając wprost ku widocznej za załomem korytarza plamie cienia, gdy zupełnie nieoczekiwanie dało się słyszeć zbliżające kroki. Klnąc w duchu swą brawurę wycofałem się z powrotem do sali i ustawiłem przy wejściu do korytarza, po prawej jego stronie. Przygotowałem pałkę i przechylony w przód oczekiwałem gościa. Cios sięgnął go w momencie gdy wchodził do sali.

Druga próba dotarcia w cień za załomem korytarza powiodła się. Ostatni odcinek wprawdzie musiałem pokonać w pełnym świetle i co gorsza: ze świadomością, że tuż nieopodal znajduje się strażnik, lecz nie przeliczyłem się, zdając się na ślepy los. Strażnik, któremu mignął jakiś cień, nie zamierzał z tego powodu wszczynać alarmu. W chwilę później, gdy dotarłem do narożnika korytarza i popędziłem za nim z pałką w ręku - miał tego gorzko pożałować... Ogłuszonego przeniosłem do pomieszczenia obok, służącego jako składzik dzieł sztuki. Nie zamierzałem iść po schodach, wiedziałem przecież, że prowadzą do pokoju, w którym na samym początku znalazłem klucz. Zamiast tego skierowałem się do drugiej wieży. W jasno oświetlonej sali z kolumnadą dopiero po chwili odkryłem, że w mroku za filarami kryją się wejścia do pokoi. W jednym z nich podniosłem ozdobny świecznik. Zaraz po tym wspiąłem się po schodach i kolejno przemierzając pokoje wzbogaciłem się dodatkowo o naszyjnik i pierścionek.

Niewiele więcej mogłem tu zrobić. Jedyne co pozostało to zejść po schodach do piwnic i stamtąd skierować się wprost do szopy, w której czekał zniecierpliwiony Basso. Zbliżyłem się do jej okna i wykorzystałem ofiarowany mi wcześniej gwizdek. Odpowiedzią było skrzypnięcie drzwi i odgłos kroków śpieszącego do ukochanej mężczyzny. Biegłem tuż za nim, tak by móc być świadkiem tej wielkiej sceny. Basso przemierzał piwnice dokładnie tą drogą, którą wyrysował na mapie. Wiedziałem już, czemu tak ważne było usunięcie z niej strażników: zaślepiony miłością, prawdopodobnie nie zauważyłby nawet ogromnego burricka! Dotarłszy pod drzwi pokoju Jenivere, Basso wyjął klucz i po paru chwilach rozdzielona przemocą para kochanków znów była razem. Drzwi zamknęły mi się przed nosem - zdążyłem jednak zauważyć klucz do nich leżący na stoliku po lewej stronie - czemu więc Jenivere nie próbowała uciekać sama?...

Pośpieszyłem za nimi w kierunku wyjścia. W momencie, w którym znów zobaczyłem gwiazdy zadanie zostało wykonane...

2. Shipping... and Receiving.

Stałem na skrzyniach, uspokajając oddech po forsownym przejściu przez wysoki mur, w mrocznym narożniku tworzonym przez jego dwa skrzydła. Przede mną majaczył ogromny budynek magazynu czy raczej magazynów. To właśnie tutaj miałem zarobić na swe utrzymanie, to tutaj miałem spędzić kolejnych kilka godzin mojego życia... Dotarłem do miejsca pracy.

Przeskoczyłem na skrzynię obok, stąd zaś, z pozycji kucznej, tak by nie narobić hałasu, zeskoczyłem na ziemię. Wychyliłem się, by wyraźniej widzieć strażnika stojącego przed jednym z wejść do magazynu. Jak ukazało moje sztuczne, ale obdarzone niezwykłą zdolnością przybliżenia widzianego obrazu oko, był to łucznik, jeden z tych, którzy wierzą, że można ustrzec się takich jak ja kilkoma strzałami posłanymi w głęboki cień (czasem wydaje mi się, że sami w to nie wierzą...). Przywróciłem normalne powiększenie obrazu i powoli skierowałem w lewo w stronę niewielkiej skrzynki stojącej w narożniku utworzonym przez mur zewnętrzny i ścianę z dużych skrzyń. Nie bacząc na to, że pada tu światło jednej z magicznych latarni otworzyłem ją i wyjąłem z jej wnętrza bombkę oślepiającą i flarę.

Wyjąwszy wszystko ze skrzyni przesunąłem się wzdłuż do miejsca, skąd obserwować mogłem strażników. Wtedy też zauważyłem tego drugiego, zmierzającego w moim kierunku. Niemal się o mnie otarł - wtedy u jego pasa zauważyłem klucz. Korzystając zaś ze sposobności nie ograniczyłem się jedynie do przywłaszczenia go sobie. Wiedząc, że pozostawienie za plecami przytomnego strażnika może srodze zemścić się w przyszłości, ogłuszyłem go i zawlokłem jego ciało w cień za skrzyniami. Ponownie wróciłem na mój punkt obserwacyjny zastanawiając się, jak podejść łucznika. Cień szansy powodzenia dawało rzucenie w jego stronę bombki oślepiającej i ogłuszenie go w czasie, gdy nie będzie mógł się bronić, jednak po chwili uzmysłowiłem sobie, że nie wiem, czy za załomem muru nie czai się ktoś jeszcze i zrezygnowałem.

Wycofałem się do skrzyń, z których zeskoczyłem na początku misji. Stąd bez problemów mogłem przejść w lewo, w stronę ściany zbudowanej ze skrzyń, a odgradzającej mnie od wąskiego przejścia prowadzącego w stronę budynku B. Początkowo pewny, że nie zdołam jej pokonać (była zbyt wysoka, by uchwycić się jej krawędzi), ze zdumieniem odkryłem wyrwę dzięki której, przykucnąwszy, mogłem przejść na drugą stronę. Ze stojącej tuż przy wyjściu, po lewej ręce, skrzyni wyjąłem flary i niewielką srebrną statuetkę. Szedłem dalej wzdłuż ściany magazynu z niechęcią spoglądając na mijane wrota i pozbawione zamków drzwi - wiedziałem, że nie sposób ich otworzyć w zwykły sposób. Wreszcie dotarłem do zamkniętej stalowymi drzwiami szopy. W jej wnętrzu umieszczono cylinder z cyframi, obok zaś blok z przyciskami, na których wyrysowano cyfry. Miałem niemal pewność, że to coś na kształt zamka mechanicznego... Przyszłość miała pokazać, że nie myliłem się ani na jotę.

Tymczasem jednak nie byłem ani trochę bliższy odpowiedzi na pytanie - Jak dostać się do środka? Przez chwilę rozważałem ideę przejścia górą po metalowych chodniczkach zawieszonych na wysokości pierwszego piętra, jednak nawet ja nie potrafiłem stąpać po nich bezszelestnie, a nie mogłem wykluczyć, że gdzieś w pobliżu znajdzie się dociekliwy strażnik. Mimo więc obecności drabinek szukałem innej drogi. Kryjąc się w cieniach dotarłem do narożnika budynku i spojrzałem na centralny, dzielący obydwa magazyny podwórzec. Ten, jak można było się spodziewać wypełniony był skrzyniami i... niestety strażnikami. Pierwszy, łucznik stał w głębi po lewej stronie, bardzo blisko budynku. Kolejny, co spostrzegłem dopiero w chwili, gdy zbliżyłem się do łucznika na odległość ciosu pałką - cyklicznie przemierzał dziedziniec. Robił to jednak w pełnym blasku księżyca, co uniemożliwiało skryte podejście go. Trzeci wreszcie spacerował powyżej, po metalowych chodniczkach, jak się zdaje jednak, nie był w stanie mnie zauważyć.

Korzystając z tego, że strażnik z dziedzińca oddalił się, ogłuszyłem łucznika i wyjąwszy strzały z kołczana, ułożyłem go w głębokim cieniu tuż przy ścianie budynku. W chwilę później dołączył do niego wracający strażnik z dziedzińca. Świadom tego, że dwóch nie musi oznaczać wcale "wszyscy", skręciłem za narożnik i minąwszy ogromną skrzynię ukryłem się w głębokim cieniu. Przed sobą miałem przejście na wewnętrzny dziedziniec budynku A, w połowie jego długości zaś kolejną zamkniętą na głucho szopę z cylindrem wewnątrz. Mając nadzieję, że uda mi się wejść do środka jednym z wejść postąpiłem parę kroków w kierunku wnęki, jaką stanowiły skrzydła magazynu, gdy zatrzymał mnie w miejscu odgłos energicznych kroków strażnika. Bezszelestnie wycofałem się w mrok i gdy przechodzący obok łucznik znalazł się na odległość ciosu pałką, ogłuszyłem go i zebrawszy z jego kołczana strzały przeniosłem jego ciało w narożnik za dużą skrzynią tuż przy murze.

Ponownie podszedłem parę kroków bliżej dziedzińca i znów usłyszałem kroki. Strażnik, tym razem jednak wyposażony w miecz, po krótkiej chwili dołączył do swego towarzysza. Klnąc swoje szczęście zbliżyłem się do narożnika i ustawiony w pełnym świetle począłem przysłuchiwać się toczonej za nim rozmowie. Niewiele w niej było rzeczy użytecznych również mnie, kiedy więc wyczułem, że zbliża się ku końcowi wycofałem w zbawczy mrok. Już w parę sekund później mogłem pogratulować sobie przemyślności: w moją stronę zmierzał tak bardzo obawiający się zwolnienia łucznik. Kiedy trzecie ciało spoczęło w pobliżu poprzednich podjąłem czwartą próbę prześliźnięcia się przez dziedziniec. Kiedy jednak zbliżając się do narożnika usłyszałem głośne kichnięcie, nie chcąc ryzykować wszczęcia alarmu wycofałem się w mrok...

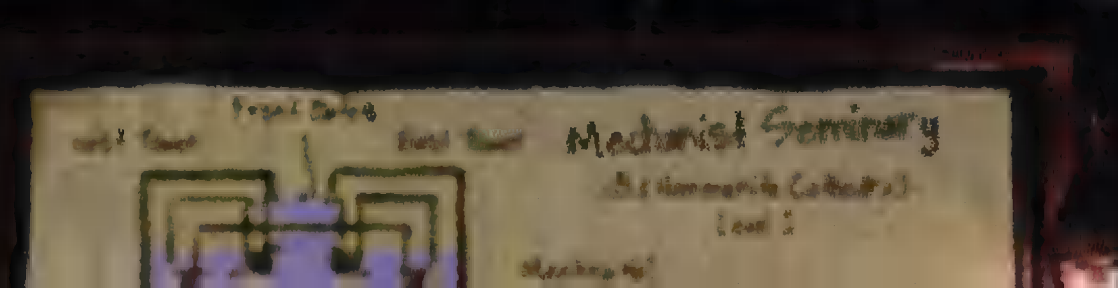
Podjąłem zadanie obejścia magazynów wokół. Skręciłem za róg raz i drugi i ponownie wrosłem w ziemię, po czym bardzo szybko wycofałem się w cień. W chwilę później zobaczyłem kobietę zmierzającą w kierunku, z którego właśnie przyszedłem. Widząc że wchodzi w cień zmierzając wprost ku pozostawionemu kichającemu służącemu podbiegłem do niej i ogłuszyłem ją; czwarta osoba dołączyła do trzech poprzednich. Dokonawszy tego wróciłem w poprzednie miejsce i ostrożnie, tak by nie mógł usłyszeć mnie strażnik od czasu do czasu pojawiający się na chodniczku powyżej, wszedłem za róg. Ostrożność opłaciła się, w wyłomie pomiędzy skrzyniami, po prawej stał jeden ze służących. Idąc jak najciszej - tak by nie zdołał zaalarmować strażników i korzystając z odrobiny cienia tuż przy prawej "ścianie" zbliżyłem się doń i mocnym ciosem pałki pozbawiłem przytomności. Zdając sobie sprawę, że pozostawienie go w świetle może wywołać niepożądane przeze mnie ożywienie strażników, zaciągnąłem jego ciało w mroczny kąt tuż przy wejściu nr 0266.

Zaglądając po drodze do magazynów i minąwszy kolejną szopę z cylindrem wewnątrz dotarłem do kolejnej ściany zbudowanej ze skrzyń. Podobnie jak w tej znajdującej się po przeciwnej stronie budynku, pozostawiono w niej ciasne przejście. Przecisnąłem się przez nie i skierowałem w lewo, w stronę widzianych już stąd, rozmawiających na jednej z ramp ludzi. Zbliżyłem się do nich i ku swemu zdumieniu zauważyłem, że jeden z nich jest Hammerytą. Ludzi tego obrządku, jakkolwiek dawniej wpływowych, w tej chwili nie było już wielu. Zniszczenie ich boga, do którego przyłożyłem ręki spowodowało w praktyce zanik kultu. Skorzystali z tego Mechaniści (uprzednio niewielki odłam Hammerytów) szybko zajmując ich miejsce...

Zastanawiając się, jak minąć rozmawiających w panującym na tym odcinku pełnym świetle, przysłuchiwałem ich słowom. Na moje szczęście wkrótce po tym, jak zbliżyłem się do nich i najwyraźniej pragnąc sobie coś wyjaśnić weszli do budynku. Skorzystałem z tego bez wahania i minąwszy ów magazyn (zaznaczony był na mapie jako przynależny Kilgorowi Płatnerzowi) udałem się wprost do narożnika, za którym, na stopniach wiodących do głównego wejścia do budynku, stał zaobserwowany już na samym początku łucznik. Zaułek w którym się przyczaiłem znajdował się z tyłu po prawej stronie strażnika. Wiedząc już, że mam wreszcie szansę wyeliminowania go, wyjąłem łuk i... nie, nie zabiłem go - pozostaję wierny obietnicy poczynionej samemu sobie dawno, dawno temu - wystrzeliłem strzałę wprost w kamienny łuk zamkniętej bramy naprzeciw nas. Hałas zmusił strażnika do opuszczenia jego posterunku. Kiedy zaś zbliżał się on do miejsca, w które uderzyła strzała, podbiegłem doń od tyłu i szybkim, mocnym ciosem pałki pozbawiłem przytomności.

Pozostawiwszy ciało w mroku przemknąłem pod wrota i po krótkim nasłuchiwaniu otworzyłem je wytrychami. Znalazłem się w szybie schodów. Naprzeciw wejścia spostrzegłem niewielki mroczny korytarz prowadzący wprost do kichającego służącego. Pamiętając, by nie pozostawiać przytomnych w miejscach, które mogą okazać się newralgiczne dla dalszych losów misji, podszedłem do drzwi i otworzyłem je. Tak jak się spodziewałem - poniżej, po lewej stał człowiek. Przykucnąłem i ostrożnie zsunąłem się o jeden schodek niżej, tak by znaleźć się tuż obok służącego. Z tej pozycji wystarczyło jedynie wychylić się do przodu, by móc go ogłuszyć... Zaraz po tym zawlokłem go w cień w korytarzu.

Wróciłem pod schody przy głównym wejściu do magazynu. Po nich wspiąłem się na piętro. Tu, za drewnianymi drzwiami był pokój z kilkoma wyjściami i szerokim kontuarem, z którego zabrałem klucz. Po prawej stronie od wejścia widziałem okno do kantorku z przedziwną maszyną. Zanim jednak sprawdziłem w czym rzecz usłyszałem odkaszlnięcie, po chwili zaś - ciche nucenie. Wiedząc, że do kantorku zawsze mogę wrócić, a eksperymentowanie z maszyną w chwili, gdy w pobliżu znajduje się przytomny człowiek może być ryzykowne, udałem się w kierunku źródła hałasu: do pokoju po prawej od wejścia, w głębi korytarza. Uchyliłem drzwi i upewniwszy się, że mogę bezpiecznie wśliznąć się do środka, znalazłem się wewnątrz. Po lewej stronie, w alkowie pokoju, przy biurku, odwrócony plecami do mnie siedział srebrnowłosy mężczyzna. Wiedząc, że pozostawiony w spokoju będzie mi przeszkadzać, ogłuszyłem go. Zebrałem również stojący na stoliku przy ścianie drogocenny świecznik.



Opuściwszy pokój z nieprzytomnym już zarządcą magazynów, skierowałem się do drzwi kantorka z maszyną. Nie wszedłem tam do razu - wcześniej zlustrowałem jeszcze wnękę z pocztą. To opłaciło się: u góry na półkach znalazłem niewielką skrzyneczkę z kosztownościami. Dopiero wtedy otworzyłem drzwi do pomieszczenia z maszyną i podjąłem próbę zrozumienia zasady i celu jej działania. Nie było to trudne: wpisanie czterocyfrowej kombinacji na klawiaturze powodowało odpowiednie ustawienie bloków cylindra, co zarazem otwierało wrota każdego z magazynów. Korzystając z tego, że kody magazynów miałem zanotowane na mapie, wpisałem pierwszy z nich na mapie oznaczony jako "Cid Capezza" - 0457. Wpisanie kolejnych cyfr na klawiaturze nie miało żadnego widocznego skutku, jednak byłem pewien, że czerwone wrota do warsztatu wynalazcy stały już otworem. Zabrawszy jeszcze klucz leżący tuż przy maszynie, otwierający drzwi szop z maszynami, opuściłem pokój.

Nie zszedłem jednak na dół. Magazyny były w większości dwupiętrowe, ja miałem zamiar zwiedzić również ich górne kondygnacje, nie mogłem mieć pewności czy gdzieś w korytarzach przylegających do sali z kontuarem nie stoi znudzony strażnik. I rzeczywiście, pierwszy z nich był całkiem blisko, tuż za drzwiami przy oknie kantorka. Przemykając mrocznymi korytarzami piętra magazynu natrafiłem na jeszcze dwóch: jeden stał przy zsypie na śmieci (garbage chut) na wewnętrzny dziedziniec budynku, drugi zaś tuż przy pomoście łączącym obydwa magazyny. Dopiero wtedy, gdy ogłuszyłem ich i skryłem w cieniach ich ciała, wróciłem do pierwszej sali i zbiegłszy po schodach wyszedłem na zewnątrz.

Wejście do uprzednio otwartego magazynu Cid Capezza (0457) mieściło się na frontowej ścianie budynku, po lewej stronie od wejścia. Wewnątrz nie było nikogo (zasada ta rozciąga się na wszystkie magazyny w tym budynku, nie było w nich żywej duszy...), jedynym zaś wartościowym przedmiotem była sfera zwiadowcza (scouting orb) podniesiona ze stolika po prawej oraz wodny kryształ z korytka w lewym rogu pomieszczenia. Tu nie miałem czego więcej szukać. Aby jednak otworzyć kolejny magazyn musiałem wpisać jego numer: wówczas wrota do tego uprzednio otwartego zamykały się, a otwierały się te aktualnie wywołane. Na moje szczęście nie zawsze musiałem wracać do kantorka na piętrze: cylindry umieszczone w trzech szopach rozmieszczonych wokół budynku również świetnie spełniały to zadanie.

Tymczasem jednak wróciłem do maszyny na piętrze i wpisałem numer kolejnego magazynu. Był nim warsztat Kilgora Płatnerza - 0590. Wewnątrz znalazłem list w którym narzekał on na nieodebrane nigdy zamówienia - młoty wykuwane Hammerytom. Już wiedziałem, czego dotyczyła rozmowa, której świadkiem byłem wcześniej. Materialne korzyści ze zlustrowania tego pomieszczenia zamknęły się w kilku strzałach odnalezionych na piętrze. Wróciłem na dół i nieco rozczarowany rozejrzałem się po wnętrzu pomieszczenia. Moją uwagę przykuły skrzynie stojące w jego kącie. Kierowany impulsem wspiąłem się na nie i już po chwili stałem przy skrzyni ukrytej za nimi... (SECRET 1 z 13)

Następny magazyn przynależał do właściciela największej miejskiej sieci budek z jedzeniem - Myne Steaks - 6013. Zdziwiłem się przeto, gdy zbliżając się do otwartych drzwi usłyszałem dźwięki, których - dalibóg - wolałbym nie słyszeć nigdy: głosy wydawane przez pająki. I rzeczywiście, cztery mniejsze kryły się za skrzynią po prawej stronie, jeden gigantyczny zaś - w klatce naprzeciw wejścia. Nie wchodząc nawet do środka wybiłem te mniejsze korzystając z łuku i błogosławiąc fakt, że nie zamierzały wybiec na zewnątrz. Z nieukrywaną satysfakcją posłałem również parę strzał w tego wielkiego. Dopiero gdy przestały się ruszać przystąpiłem do metodycznego lustrowania powierzchni magazynu. Efektem było znalezienie srebrnej figurki w miejscu, gdzie mnożyły się małe pająki i srebrnego samorodka w klatce tego wielkiego.

W pomieszczeniu tym znajdowały się dwie windy, dzięki którym mogłem wjechać do pomieszczeń na pierwszym piętrze. Kiedy znalazłem się w jednym z nich, zrozumiałem, skąd pomysł hodowania pająków i czym w istocie jest słynny tajny składnik kanapek Svena. Walcząc z obrzydzeniem, mając jednak nadzieję znalezienia czegoś wartościowego otworzyłem drzwi chłodni, gdzie przetrzymywano truchła pająków (jeden z nich, mały, był wciąż żywy) i wśliznąłem się do jej wnętrza. Po chwili sprawdziły się najgorsze przypuszczenia: drzwi zamknęły się za mną na głucho i nie dały otworzyć z powrotem. Na szczęście przyciśnięcie przycisku tuż obok wejścia otworzyło klapy w suficie, nie miałem więc problemu, by wspinając się najpierw na "kołyskę" z trupami pająków wydostać się z tego pomieszczenia. Zanim jednak to nastąpiło zupełnym przypadkiem natknąłem się na leżący na podłodze po prawej stronie od wejścia niebieski klucz.

Wróciłem do głównego pomieszczenia i stąd, korzystając z drugiej windy wjechałem do drugiego pokoju na pierwszym piętrze. Tu najważniejszym obiektem był spory sejf stojący pod ścianą. Natchniony wypróbowałem na nim znaleziony przed chwilą klucz, by już po chwili cieszyć się ukrytym w jego wnętrzu majątkiem (SECRET 2 z 13).

Kolejnym odwiedzonym przeze mnie pomieszczeniem było studio nagraniowe Blackhearta (5188). Pozornie nie było tu niczego wartościowego, kiedy jednak wspiąłem się po konsolecie na dach ponad studiem - ujrzałem sejf. Otwarcie go wytrychami zaowocowało niepublikowanym dotąd nagraniem: wiedziałem, że dla miłośników stanowić będzie bardzo cenny nabytek. (SECRET 3 z 13)

Wreszcie dotarłem do jednego z moich aktualnych celów, do biura Gilvera (7933), kupca, gdzie miałem zadbać o to, by wartościowa przesyłka trafiła na mój adres. Skrzynia na której miałem umieścić nowy adres, stała tuż przy wejściu. Informację, gdzie znaleźć czysty formularz adresowy znalazłem w kantorze Gilvera - jak wynikało z notatek w księdze - można było pozyskać je w biurze Bramricha (7732). Zapamiętałem to i zacząłem rozglądać się za wartościowymi przedmiotami. Pierwszy z nich, drogocenny diament, znalazłem gdy zniszczyłem mieczem kilim za biurkiem Gilvera. (SECRET 4 z 13). Kolejne, m.in. talerze, na piętrze magazynu. W tym też miejscu, w niewidocznych z poziomu podłogi i nieco trudnych do zlokalizowania, bo znajdujących się na skrzyniach kufrach znalazłem nieco pieniędzy.

Kolejny numer Lucky Selentura - 0266 - był numerem szczęśliwym. Oprócz pieniędzy leżących na stole, zebrałem złoty świecznik stojący w alkowie po prawej. W tym też miejscu, ze skrzyni wziąłem największy skarb Selentury: dwie złote kostki do gry. Kolejne odwiedzone pomieszczenie Noah Jerm - 0928 - nie było tak bogate, moim łupem padły zaledwie dwa srebrne odpryski ułożone na regale (wszedłem nań wprost ze schodów) oraz okulary leżące na stole w kantorze.

W pierwszym magazynie drugiego skrzydła, tym przynależnym Lordowi Porterowi i wykorzystywanym przezeń jako sklep z dziełami sztuki, wzbogaciłem się o kilka kosztownych drobiazgów z półek po lewej stronie wejścia. Miałem szczęście również w galerii obrazów od wejścia odgrodzonej kamienną ścianą: zainspirowany dwuwierszem z tabliczki pod obrazem na ścianie, naprzeciw wejścia, posłałem strzałę wprost w kulę trzymaną przez osobę z płótna, co też otworzyło sejf ukryty za nim. (SECRET 5 z 13) Wróciłem do głównej sali z zamiarem uruchomienia windy i zwiedzenia również drugiego piętra magazynu. Niestety, jak szybko przekonałem się urządzenie przywołujące ją było uszkodzone, winda zaś utknęła w swej górnej pozycji.

Spoglądając w szczelinę pomiędzy jej platformą a podłogą zauważyłem na górze takie samo, lecz w pełni sprawne urządzenie kontrolne. Potrzebne mi było jedynie coś, co wciśnie przycisk sprowadzając windę na dół. Po krótkiej chwili zastanawiania się, wymierzyłem dokładnie i wystrzeliłem pojedynczą strzałę. Udało się, winda zjechała na dół (SECRET 6 z 13). U góry, w dużej sali, nie znalazłem niczego wartościowego. Dopiero w małym pokoiku przylegającym do niej, ze stolika podniosłem cenny drobiazg.

Kolejnym odwiedzonym przeze mnie miejscem było wspomniane już uprzednio biuro Bramricha (7732). Tu rzeczywiście znalazłem poszukiwaną przeze mnie etykietę, ta zaś bardzo szybko znalazła się na skrzyni w biurze Gilvera. Wreszcie w ostatnim dotąd nie odwiedzonym pomieszczeniu tego budynku, użytkowanym przez Lady Angelicę - kobietę zajmującą się alchemią (0624), znalazłem dwa eliksiry: leczący i niewidzialności. Biorąc je dopełniłem dzieła wyczyszczenia budynku A. Pozostał jeszcze budynek B i statek przemytnika Davidsona, który z tego co wiedziałem, stał w dokach...

Budynek B wykorzystywany był w całości przez Mechanistów. Brakowało w nim na szczęście nużących i jak zostało udowodnione przez mnie przed chwilą, nieskutecznych zabezpieczeń. Zamiast tego było w nim kilku strażników i parę mechanicznych głów, nowego wynalazku, który widząc ruch wszczynał alarm. Ku swemu zdziwieniu jednak nie był on terenem trudnym do eksploracji: duże, puste sale, cienie w których łatwo było się ukryć oraz łatwi do podejścia strażnicy czynili pracę łatwą i... opłacalną.

Do budynku B przeniknąłem korzystając z korytarza łączącego obydwa magazyny. Droga doń wiodła z pierwszego piętra magazynu A, należało kierować się w stronę korytarza wyrysowanego w prawym dolnym rogu mapy pierwszego piętra. Znalazłszy się w miejscu, gdzie korytarz łączył się ze schodami, zatrzymałem się na moment w cieniu przy jednym z wyjść magazynu Gilvera, by raz jeszcze sprawdzić ekwipunek. Wtedy też usłyszałem kroki. Strażnik, który cyklicznie nawiedzał ten obszar nie spodziewał się ataku. Zaciągnąłem jego nieprzytomne ciało w głęboki cień w jednym z bocznych korytarzy, by żaden z ewentualnych innych strażników nie natknął się nań i porzuciłem je.

Powróciwszy do schodów rozpocząłem powolne wspinanie się po nich, korzystając przy tym z plam cienia, którymi były upstrzone. Ostrożność opłaciła się, dochodząc do ich szczytu zauważyłem w korytarzu na wprost mechaniczną głowę pilnującą wejść do sali konferencyjnej z jednej, a biura prezydenta Rampone z drugiej strony. Zbędne były w tym przypadku jednak ryzykowne posunięcia, mające na celu zejście z linii wzroku głowy czy wykorzystywanie drogocennych eliksirów. Tuż przy wejściu do strzeżonego korytarza bowiem zauważyłem dźwignię, której przesunięcie wyłączało głowę. Wystarczyło więc jedynie wśliznąć się bez wszczynania alarmu w prawą odnogę korytarza, by móc przestać obawiać się automatycznego strażnika.

Wyłączywszy głowę przemknąłem do drzwi prowadzących do gabinetu prezydenta Rampone. Tu zupełnym przypadkiem natrafiłem na tajny pokój: jeden z regałów dawał uchylić się dzięki poruszeniu jednej z książek. Zabrawszy cenny świecznik ruszyłem do sali konferencyjnej znajdującej się po drugiej stronie korytarza. Tu również trafiłem na kilka wartościowych przedmiotów.

Wyczyściwszy najwyższe piętro budynku B zszedłem schodami w dół. Wybór schodów, nie zaś windy znajdującej się w korytarzu z dźwignią, był oczywisty: używanie schodów nie wywołuje przeraźliwego hałasu obracających się kół zębatych i pracującego silnika. Znalazłszy się na poziomie niżej minąłem schody wiodące niżej i skierowałem wprost do głównej sali. U jej wejścia, korzystając ze ścielącego się tu cienia przyczaiłem się i począłem obserwować zachowanie i tor ruchu jedynego obecnego na tym piętrze strażnika. Kiedy oddalał się odwrócony do mnie plecami, przemknąłem w plamę cienia w centrum sali. Stąd, kiedy strażnik przeszedł kolejny raz łatwo było dopaść go i ogłuszyć. Z jego pasa zdjąłem klucz otwierający większość zamkniętych drzwi w całym budynku B.

W pogoni za strażnikiem, zbliżyłem się do krawędzi i zauważyłem strażników na dole. Nie wolno mi było więc działać bez należytej ostrożności. Nie wiedząc zaś, czy żaden z nich nie zjawi się tu, na górze, zaciągnąłem strażnika w cień za skrzyniami w rogu sali. Równie ostrożnie starałem się przemieszczać po pomieszczeniach tego poziomu. Tych zaś było kilka: dwoje potężnych wrót oznaczone cyframi 3 i 4, skrywające wnętrza magazynów i warsztatów Mechanistów oraz sześcioro drzwi do pokoi urzędników i nadzorców. Eksplorację rozpocząłem od tych drugich. W trzech po lewej stronie nie znalazłem nic. W rzędzie po prawej, ostatnim pokojem, licząc od wejścia do sali, był gabinet Osterlinda - nadzorcy portu. Niestety, nie udało mi się go otworzyć ani żadnym z posiadanych kluczy, ani manipulując w zamku wytrychami.

Nie zrażony tym przeszukałem kolejne pokoje. Środkowy w rzędzie po prawej był równie pusty jak wszystkie odwiedzone do tej pory. Ostatni jednak, najbliższy "Mechanists Project Bay" - "Foreman's Office" wynagrodził dotychczasowe rozczarowania. Mieścił on w sobie zestaw dźwigni obsługujących wrota. Po prawdzie warto było ruszyć tylko jedną z nich: tę z numerem 4, otwierającą drzwi do "Rare Artifact Bay", czyli magazynu artefaktów i dzieł sztuki. To właśnie tam zdobyłem kilka klejnotów, kilimów, popiersi...

Świadom tego, że niczego więcej nie zdołam tu dokonać, skierowałem się do schodów, by zejść na parter. Będąc na dole od razu, nie sprawdzając co znajduje się w niewielkim pomieszczeniu po prawej stronie korytarza, skierowałem się do dużej, wypełnionej skrzyniami sali. Tu przystanąłem i zacząłem obserwować dwóch pojawiających się tu co i rusz czarno odzianych ludzi. W chwilę potem wiedziałem już co robić - wykorzystując ich chwilową absencję przemknąłem w cień przy skrzyniach po prawej stronie sali. Tu przyczaiłem się i ogłuszając ich kolejno - najpierw jednego, następnie drugiego, pozbyłem się zagrożenia jakie ze sobą nieśli. Z pasa jednego z nich zdjąłem również Davidsons Key, który w chwilę później otworzył mi drzwi do gabinetu Osterlinda. Tam - w skrzyni, znalazłem niepodważalny dowód na to, że kapitan stojącego w doku statku nie jest osobą o krystalicznie czystej reputacji: woreczek "przyprawy"!...

Wróciłem do sali poniżej i upewniwszy się, że ciała poprzednio ogłuszonych znalazły się w odpowiednio zacienionym miejscu ruszyłem w stronę widocznego dobrze otworu drzwiowego wiodącego wprost do doków. Tu, w wejściu przystanąłem i wychyliwszy się rozejrzałem uważnie. Spostrzegłem dwóch ludzi: pierwszy z nich - łucznik - stał tuż obok przy drzwiach, w głębokim cieniu - to on miał być kolejnym celem. Drugi jednak, widoczny na statku, stał w pełnym świetle wielu oświetlających pokład pochodni - ten mógł stanowić problem. Tymczasem jednak należało pozbyć się strażnika stojącego tuż obok; nie było to trudne: idąc w pozycji kucznej najwolniej jak potrafiłem zbliżyłem się doń na odległość ciosu pałką i jednym mocnym ciosem pozbawiłem przytomności.

Ukryłem ciało wewnątrz magazynu i wyszedłem na zewnątrz. Właśnie zastanawiałem się jak podejść człowieka stojącego przy burcie statku, gdy usłyszałem zbliżające się kroki. Zdążyłem przygotować się na jego przybycie: obchodzący magazyn B dookoła strażnik nie zdążył nawet jęknąć, gdy spadł nań mój cios. Jego również zaciągnąłem do magazynu.

Nie pozostało mi już nic innego, jak spróbować wejść na pokład statku. Nie chciałem zabijać - takie rozwiązanie problemu, acz najprostsze z możliwych, nigdy nie było w moim stylu. Zamiast tego postanowiłem, w zależności od sytuacji, wykonać jedną z dwóch rzeczy: wejść na trap wiodący na statek i zdławiwszy strzałami wodnymi ogień pochodni i wypiwszy znaleziony wcześniej eliksir niewidzialności, przemknąć za niego i najzwyczajniej ogłuszyć go, bądź też (co nie ukrywam, wiąże się z pewnym ryzykiem) pozwolić mu się zauważyć i gdy dobywszy miecza popędzi w moim kierunku rzucić przed niego bombkę oślepiającą i wtedy, zupełnie bezbronnego pozbawić przytomności jednym ciosem pałki...

Plan powiódł się - znalazłem się na pokładzie statku. Tuż przede mną spoczywała skrzynia. Jej wnętrze mieściło, jak się okazało, dwa małe pająki oraz, co dane mi było sprawdzić już po ubiciu obydwu bestii, mieszek z narkotykiem (pająki są dosyć głupie, więc możesz sprowokować je do wejścia do wody, gdzie w chwilę później utopią się). Do zbadania pozostały jedynie kajuta kapi-

tana i sypialnia marynarzy. W kajucie, za kilimami w jej rogach kryły się skrzyneczki z kosztownościami. Na dole, w kubryku i ładowni - niestety nic. Wróciłem na pokład i by dać upust dawnym marzeniom wspiąłem się na mostek statku. Tu, sam nie wiem czemu, pokręciłem kołem sterowym i poruszyłem teleskop. Wtedy usłyszałem dźwięk sugerujący, że coś się otworzyło. I rzeczywiście - w kajucie kapitana, we wcześniej zamkniętej skrzyni zobaczyłem kolejny mieszek.

Moje zadanie było wykonane. Ostatnie co pozostało, to wrócić (dla bezpieczeństwa - przez magazyny, wciąż pomiędzy budynkami stali strażnicy) w miejsce w którym zacząłem - na skrzynie przy budynku A.

Floor 2
Great Hall
Game Room
Weapons Room
Pool

Zadanie 3. Framed.

Misja, w której miałem spreparować dowody obciążające niewinnego była dla mnie czymś nowym. Nigdy wcześniej nie zastanawiałem się, jak zareaguję na polecenie zrobienia czegoś, za co ktoś inny zapłaci wolnością bądź nawet głową. Nie zastanawiałem się jednak i teraz: tym bowiem, przeciw któremu wymierzona była zemsta mojego mocodawcy, był porucznik Hagen ze Straży - jeden z najżarliwszych popleczników szeryfa Truarta. Był jeszcze jeden powód: ten, który zlecał, dobrze płacił...

Miejscem misji był wyjątkowo dobrze strzeżony budynek Straży. Miałem niepostrzeżenie dostać się do krypty znajdującej się na ostatnim piętrze budynku, wyczyścić ją i pozostawić w niej jakąś rzecz należącą do porucznika Hagena. Problem w tym, że nie posiadałem niczego, co wcześniej posiadał Hagen. Problem był również w tym, by nikt nie domyślił się, że w sprawie maczała palce jakaś osoba trzecia, nie wolno mi było spowodować alarmu ani ogłuszyć więcej niż dwóch strażników... Słowem - zapowiadała się długa noc.

Rozpocząłem na zewnątrz, w długim, wąskim dziedzińcu z dwiema masywnymi lampami-łukami elektrycznymi, tuż obok budynku uzdatniania wody dla Shoalsgate Station ("Shoalsgate Utility Building"). Patrząc wzdłuż dziedzińca na wprost widziałem budynek niewielkiej jadłodajni, po prawej zaś w głębi - dziedziniec, na którym znajdowało się jedno z wejść na placówkę straży. Na moje nieszczęście zastawiony on był automatami strażniczymi - śmiertelnie groźnym kompletem mechanicznego oka oraz dwu dział. Wiedziałem już, że nie zdołam wejść frontowymi drzwiami; musiałem szukać innej drogi.

Zanim jednak to nastąpiło skierowałem się do drzwi restauracji i korzystając z wytrychów włamałem się do środka. Przemknąłem przez salę za kontuar i stanąwszy w bezpiecznym, niewidocznym dla oka miejscu, wybrałem pieniądze ze skrzyneczki stojącej tuż obok. Rozejrzałem się, zdjąłem butelkę z drogim trunkiem z półki na ścianie i widząc, że niczego więcej tu zyskam, wyszedłem z restauracji. Nie wróciłem jednak na miejsce startu - skręciłem w prawo, za róg budynku. Tu, w kuble blokującym przejście dalej, znalazłem dwa kryształy wodne. Dopiero wtedy wróciłem w miejsce startu, ściślej zaś - do drzwi Utility Building.

Bez problemów wśliznąłem się do środka i od razu skierowałem w lewo. Tu, na podeście obok wylotu kanału stał eliksir oddechu. Zebrałem go i odkręciwszy zawór poniżej otworzyłem klapę kanału wypełnionego wodą. Świadom tego, że być może wyruszam w swą ostatnią drogę wskoczyłem do niej. Ku memu zdziwieniu przeprawa kanałami nie była trudna. Płynąc najszybciej jak umiałem i wynurzając się dla zaczerpnięcia oddechu wszędzie gdzie było to możliwe przedostałem się pod budynek straży, do jaskini z której czerpano wodę. Tu wynurzyłem się i rozejrzałem uważnie. Wychodziły z niej dwa wyjścia, z tego co wynikało z mapy, obydwa kończyły się ślepo. Ten problem jednak miał zejść na dalszy plan, aktualnie bowiem znacznie ważniejsza była obecność tuż obok dwóch małych pająków.

Po paru chwilach zastanawiania się nad możliwościami działania, wynurzyłem się tuż przy brzegu jeziorka i wywindowałem na brzeg. Zaraz po tym wyjąłem swój miecz i starając odnieść jak najmniejsze obrażenia, zabiłem obydwa pająki. Wyeliminowawszy je, zagłębiłem się w tunel prowadzący do Maintenance (po lewej, gdy patrzeć ze środka jaskini). Droga wiodła po drewnianych pomostach ponad niewielkimi jeziorkami wody. W niektórych z nich znajdowałem użyteczne później wodne kryształy. Zebrałem je i kontynuowałem marsz w kierunku końca korytarza. Tak jak przypuszczałem, był to ślepy zaułek. Pozornie jednak tylko, przekręcenie uchwytu pochodni znajdującego się w pobliżu końca tunelu, otwierało tajne przejście wiodące wprost do siłowni stacji. (SECRET 1 z 5)

Byłem w stacji. Niedługo jednak cieszyłem się tym faktem; pokonawszy schody i starając jak najdokładniej wpasować w plamy cienia (nie było to jednak konieczne - ten obszar, jak się zdaje, nie był w ogóle odwiedzany przez strażników) znalazłem się pod drzwiami otwierającymi się na korytarz, którym, jak udało mi się zaobserwować co pewien czas przechodziło dwóch strażników. Wiedziałem, że nie wolno mi się ujawnić. Wyczekałem więc do chwili, gdy korytarz na moment opustoszał, otworzyłem drzwi przy których stałem i przemknąłem do tych po prawej. Znalazłem się w sali przesłuchań, osobne pomieszczenia wykorzystywane były przez strażników do przyjmowania doniesień o popełnieniu przestępstw. Z jednej z nich, tej na wprost, korzystano nawet w tej chwili. Niemal parsknąłem śmiechem, gdy usłyszałem, że przedmiotem rozmowy jest zniknięcie służącej imieniem Jenivere z dworku Lady Ramford.

Ostrożnie i cichaczem przemykałem przez salę do drzwi naprzeciw, schodząc z obranej drogi tylko po to, by z pierwszej sali zabrać okulary leżące na stole. Zaraz po tym, idąc jak najwolniej tuż przy ścianie, przy oknach i nie zważając na głosy strażnika i Lady Ramford dotarłem do drzwi otwierających się na Front Desk. Wśliznąłem się do jego wnętrza i zamarłem w bezruchu, w cieniu. Pokój nie był duży, nadzwyczaj jednak często odwiedzany. W chwili obecnej jednak moją uwagę przykuła rozmowa słyszana zza ściany. Przysłuchiwałem się jej dowiadując, że założony przez Mechanistów system jest nie do ominięcia i zastanawiając się, ile w tym prawdy.

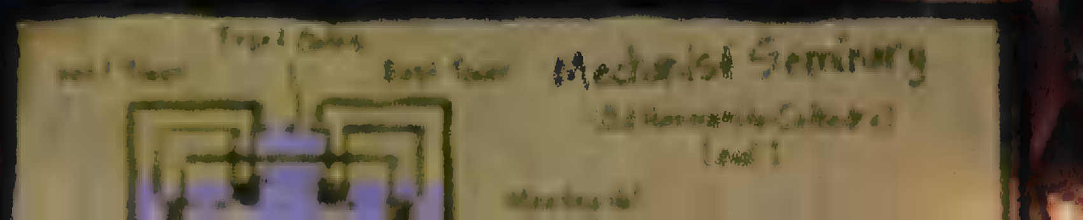
Kiedy rozmawiający strażnicy opuścili pokój zbliżyłem się do widocznej naprzeciw przy blacie konsolety z dźwigniami. Starając się działać tylko wtedy, gdy za strażnikami zamykały się drzwi przesunąłem jedną z nich - prawą - w dół, tak by wyłączyć system alarmowy. Już miałem oddalić się od niej, gdy pod blatem zauważyłem niewielki przycisk. Jego wciśnięcie otworzyło niewielką klapkę w podłodze, w niej zaś - pieniądze. Cofnąłem się pod drzwi i już sposobiłem do wyjścia, gdy wpadł mi w oko zbiornik znajdujący się w narożniku po lewej od drzwi, przez które wszedłem; zbiornik wykorzystujący kryształy wodne do produkcji wody. Korzystając z kolejnej absencji strażników podszedłem doń i zebrałem wszystkie 5 czy 6 umieszczonych w nim kryształów.

Wróciłem na miejsce, w którym wyszedłem z piwnic w ten sam sposób, w jaki tu przybyłem. Kolejnym krokiem przybliżającym mnie do celu było prześliźnięcie się w chwili, gdy w pobliżu nie było żadnego strażnika w korytarz po lewej (ten ze schodami wiodącymi na pierwsze piętro posterunku). Tu ustawiłem w prawym narożniku, tuż przy schodach i wychyliwszy się zdławiłem strzałą wodną ogień pobliskiej pochodni. Zaraz po tym, zważając, by nie zauważył ani usłyszał mnie żaden z obecnych tu wartowników na dwóch posterunkach strażniczych, wspiąłem się po schodach na górę.

Zatrzymałem się u szczytu schodów, w głębokim cieniu. Wyczekawszy do chwili, gdy patrolujący korytarz strażnik oddali się, przemknąłem w drugą stronę korytarza i ustawiłem się tuż przy drzwiach. Zaczekałem do chwili, gdy przemierzający poprzeczny korytarz strażnik będzie mnie mijał idąc w prawo i z pasa zabrałem mu klucz. Widząc że wraca, a zarazem będąc pewnym, że strażnik patrolujący korytarz z biurami (m.in. porucznika Hagena) wciąż nie zdążył dojść do jego końca i zawrócić, przemknąłem tuż za nim do pokoju po prawej. Zaraz po tym, by zapewnić sobie odrobinę cienia, zdławiłem ogień lampy na ścianie.

Wyczekawszy kolejnej sposobności wychyliłem się za narożnik i zdusiłem ogień lampy płonącej w korytarzu z biurami poruczników Hagena i Moseley. Kiedy obydwaj strażnicy zaczęli się oddalać, śmiało wszedłem w ten korytarz i natychmiast zanurkowałem do drzwi po którejkolwiek ze stron korytarza. Na moje szczęście nie były zamknięte. W jednym z nich znalazłem dowód, że nawet strażnicy nie byli zachwyceni porządkami, jakie wprowadza Truart. Więcej, niektórzy z nich podejrzewali, że jego intencje nie są wcale tak czyste, jak by się mogło spodziewać na pierwszy rzut oka.

Kiedy strażnik patrolujący "mój" korytarz oddalił się idąc w stronę biura Truarta, pośpieszyłem za nim. Z jednego ze stolików zdążyłem jeszcze pochwycić mieszek z pieniędzmi. Ledwie zdążyłem przemknąć przez plamę światła i ukryć w cieniu. Kiedy po raz kolejny strażnik oddalał się, trójkątnym wytrychem otworzyłem biuro ofiary - porucznika Hagena. Wśliznąłem się do środka i zapaliwszy światło zacząłem poszukiwania czegoś, co miało spełnić swą rolę jako pierwszy z dowodów jego przestępstw. Poszukiwania nie trwały długo - na biurku leżała porzucona przez niego chusteczka. Wziąłem ją i zapoznawszy się jeszcze z treścią listu od Truarta leżącego w koszu na śmieci i zgasiwszy światło, ponownie otworzyłem drzwi.



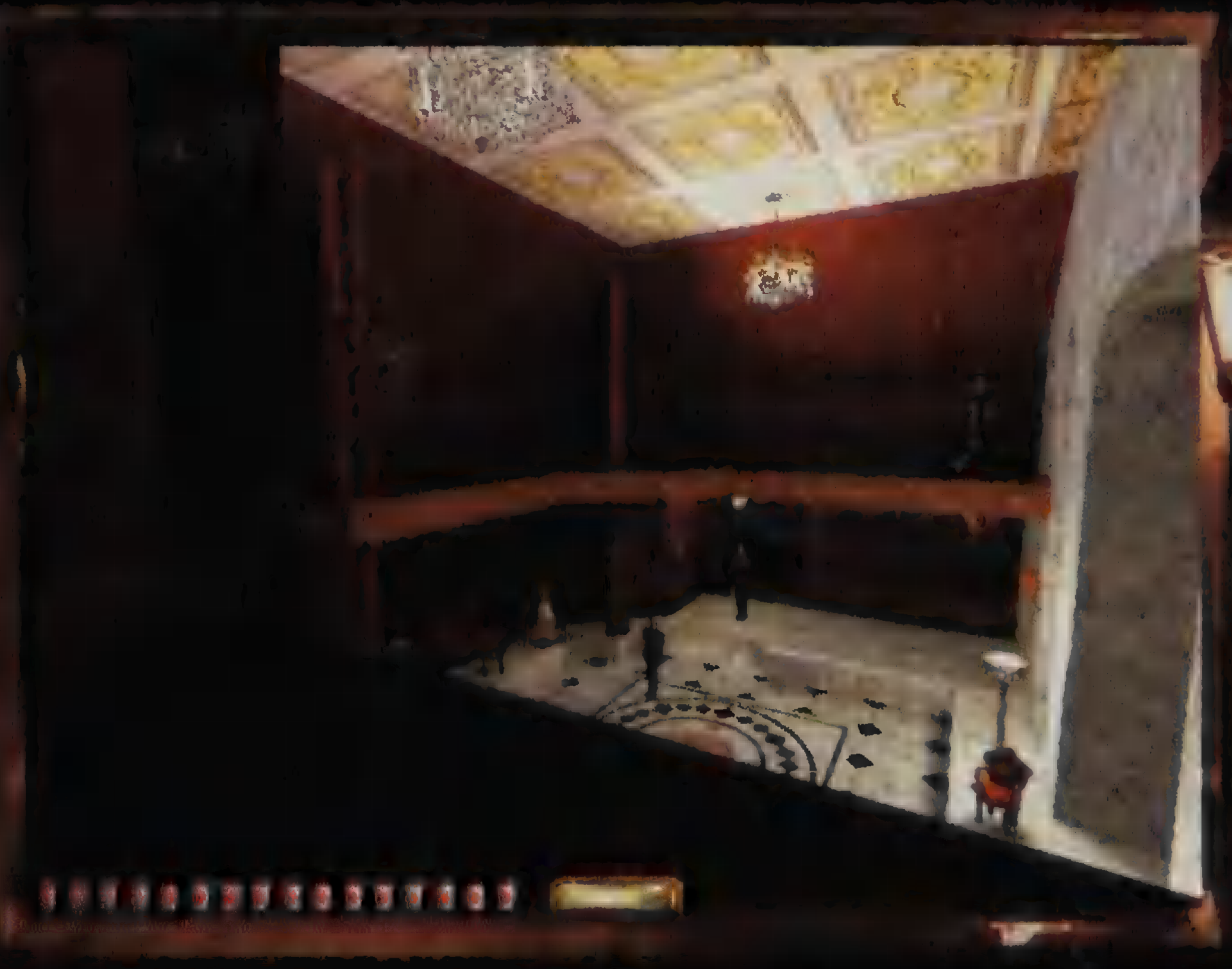
Korzystając z kolejnej chwili nieobecności strażnika przemknąłem na drugą stronę korytarza - pod drzwi biura porucznik Moseley. Otworzyłem je prostokątnym wytrychem i, tak jak uprzednio, zamknąłem za sobą drzwi i zapaliłem światło. Moseley była kobietą. Była też zarazem oficjalnym zastępcą Truarta. To pierwsze usprawiedliwiało obecność roślin w jej gabinecie (oraz kryształów wody i mchu). To drugie - klucz do krypty na biurku. Jedno w tym wszystkim było dziwne: Moseley była zastępczynią szeryfa, jego prawą ręką i gorliwą propagatorką jego metod. Tym bardziej dziwił list, w którym wypominał jej brak zaangażowania w sprawę infiltracji środowiska Pagans. Co więcej, znając list wysłany do Hagena, odniosłem wrażenie, że czyni ona wszystko, by nic się im nie stało! Czyżby jej powiązania z poganami miały być znacznie poważniejsze niż przystoi to stróżowi truartowego prawa?

Kolejna sala, do której dotarłem korzystając z faktu, że strażnik oddalił się w kierunku schodów, była gabinetem samego Truarta. Przeżyłem chwilę grozy, gdy zbliżywszy się do drzwi zauważyłem strażnika nadchodzącego korytarzem wiodącym do "Warden Affairs". Na moje szczęście cień tuż przy drzwiach był na tyle głęboki, że przeszedł on (a ściślej - ona) tuż obok, nie zauważając mojej skromnej osoby. Zaraz po tym otworzyłem drzwi i wśliznąłem się do gabinetu. Warto było ponieść ryzyko: pieniądze na biurku, patera i świecznik na kominku były wartościową nagrodą dla śmiałka. W kominku znajdowało się również tajne przejście prowadzące na górne piętro sali treningowej. Otwierało je poruszenie lewego uskrzydlonego posągu.

Metodą wypróbowanych wcześniej przystanków w otwartych drzwiach kolejnych biur, dotarłem do schodów wiodących na parter i wykorzystując dogodną sytuację zszedłem do piwnic. Tu, w siłowni z której wiodło tajne przejście do jaskini ze studnią, będąc całkowicie pewnym, że nikogo w niej nie ma, niemal zderzyłem się ze strażnikiem, który w czasie mej nieobecności zjawił się na posterunku. Nie wiedząc, co z nim począć, a zarazem mając świadomość, że nie uda mi się przemknąć tak by mnie nie zauważył ogłuszyłem go. Mój pierwszy i ostatni ogłuszony strażnik w tej misji... Zaraz po tym, nie próbując nawet kryć ciała wszedłem w korytarz wiodący do jaskini.

Tym razem udałem się tym drugim korytarzem. W nim, podobnie jak w poprzednim, istniało ukryte przejście otwierające się dopiero po przekręceniu uchwytu na pochodnię u jego końca. Znalazłem się w korytarzu łączącym laboratorium z blokiem więziennym. Zwiedzanie tego ostatniego odpuściłem sobie - wątpiłem szczerze, czy uda mi się znaleźć tam coś wartościowego. Zresztą, nie śpieszy mi się do takich miejsc. Zamiast tego, stąpając najciszej jak potrafię, wspiąłem się po schodach wiodących na parter. Tu podkradłem się pod drzwi i wyczekawszy moment, w którym strażnik przemierzający korytarz widoczny na wprost odwróci się i odejdzie, otworzyłem je.

Następnym posunięciem, wykonanym w chwili, gdy żaden z dwóch chodzących pobliskimi korytarzami nie był w pobliżu, było zgaszenie pochodni w korytarzu naprzeciw i w sali obok, tej ze strażnikiem chroniącym dostępu do archiwum ("Records Hall"). Kiedy wokół zapanowała ciemność, rozdrażniony nagłym zgaśnięciem wartownik uspokoił się, a strażnik patrolujący korytarz po prawej oddalił się - ruszyłem jego śladem. Po drodze zmuszony byłem kryć się w niewielkiej sali. Wkrótce potem jednak dotarłem do drzwi zbrojowni i... stwierdziłem, że naturalnie są zawarte na głucho. Słysząc jednak, że strażnik pozostawiony za plecami zbliża się, ruszyłem w przód i dopadłem drzwi strzelnicy ("Target Practice"). Wśliznąłem się do środka i zamknąłem za sobą drzwi.



Sam nie wiem dlaczego wyjąłem łuk i wystrzeliłem cztery strzały w tarcze. Dobrze jednak się stało, gdyż trafienie czterech dziesiątek otworzyło tajne wejście do, wydawałoby się, niedostępnej zbrojowni, a to było bardzo opłacalne. Ze zbrojowni powróciłem w korytarz prowadzący do piwnic. Stąd z kolei, korzystając z tego że obaj strażnicy oddalili się, przekradłem się jego śladem w ciemny narożnik korytarza naprzeciw wejścia do głównego ("Main Hall"), drzwi po drodze prowadziły na dziedziniec wewnętrzny - pozostawiłem je zamknięte. Znalazłszy się tuż obok wśliznąłem w cień panujący przy wejściu. Kiedy strażnik po raz kolejny minął wejście wśliznąłem się do środka i kolejno odwiedzając boksy, zbierałem wszystkie wartościowe przedmioty (figurka, dwa kryształy wodne). Sposobiłem się do wyjścia, gdy mój wzrok padł na dźwignię na jednym z filarów na ścianie naprzeciw wejścia. Problem z jej przesunięciem polegał na tym, że znajdowała się wysoko, tuż pod sufitem.

Wyczekawszy jeszcze parę chwil wyjąłem swój łuk i nałożyłem na cięciwę strzałę z liną. Wystrzeliłem ją tak, by móc wspiąć się po niej i stamtąd operować dźwignią. Wyczekawszy do chwili, gdy strażnik po raz kolejny minął wejście głównego holu wspiąłem się po linie i szarpnąłem dźwignię; wtedy jeden z paneli tuż przy mnie podniósł się, otwierając sekretne przejście na wieżę do "Record Hall". Nie czekając ni chwili wskoczyłem w otwór i dopadłem drabinki prowadzącej na górę. Tu, po dosłownie paru krokach zatrzymałem się przy tylnej ściance regału bibliotecznego. Na szczęście tuż obok, na ściance po lewej stronie, spostrzegłem niewielką dźwignię. Jej przesunięcie otworzyło mi przejście dalej.

Skierowałem się wprost do "Secure Records". Drzwi do sali utajnionych raportów były naturalnie zamknięte, jednak otwierał je klucz znaleziony w biurze porucznik Moseley. Z pergaminu leżącego na stole wewnątrz dowiedziałem się o kodzie, dezaktywującym automaty ochronne krypty - 4026. Mając ten atut w ręku wróciłem drogą którą tu przybyłem do "Main Hall". Rozglądając się zaś po nim natrafiłem na kolejne tajne (a mimo to oznaczone na mapie...) przejście - tym razem dźwignia znaleziona w jednej z kolumn otwierała drogę na korytarz przyległym do m.in. "Locker Room". Trzech patrolujących ten korytarz strażników stanowiło niewielki problem - wkrótce potem byłem w pokoju wypełnionym szafkami strażników i rozpocząłem metodyczne ich przeszukiwanie.

Wycieczka do tych pokoi była owocna: dwa eliksiry leczenia (jeden natychmiast wykorzystałem), strzała hałasu, eliksir niewidzialności, bombka oślepiająca, a w pomieszczeniach przylegających - zawartość skrzyń w sypialni i wreszcie kryształy wodne w korytku. Wyzbierawszy całe chomikowane tu dobro wróciłem do "Main Hall", stąd zaś, przez piwnice do drugiego wejścia na parter.

Aktualnym moim celem było dotarcie do "Warden Affairs". Prowadził tam korytarz w którym już byłem, ten z biurami Hagena i Moseley na wprost drzwi gabinetu Truarta. Dotarłem tam bez większych komplikacji, gasząc w razie potrzeby lampy gazowe i czając się w cieniach, dopóki przechodzący obok strażnicy nie oddalili się. Znalazłszy się u celu, w pomieszczeniu "Warden Affairs" rozejrzałem się dokładnie. Na mapie zaznaczony miałem niby-korytarz znajdujący się tuż przy lewej ścianie tego pokoju. Zbliżyłem się więc do ściany i naraz ujrzałem światło bijące ze szczeliny tajnego przejścia. Poruszenie książki na regale powyżej otworzyło je na całą szerokość.

Korzystając z drabinki wspiąłem się na ostatnie piętro posterunku. Słysząc oddalające się kroki strażnika otworzyłem drzwi i strzałą wodną zdławiłem ogień lampy palącej się w korytarzu. Zaraz po tym, korzystając w razie potrzeby z pustych pokoi po lewej stronie korytarza, przemknąłem naprzód, w kierunku miejsca na mapie oznaczonego jako ośmiokątny pokój. Nie zapominając o tym, że mapa wspominała coś również o mechanicznym oku ostrożnie wyjrzałem zza narożnika korytarza. Kiedy strażnik oddalił się zmierzając przez pomieszczenie z okiem w stronę krypty, a samo oko było odwrócone otworzyłem drzwi i błyskawicznie zdusiłem ogień lampy. Korzystając z tego, że oko przestało być groźne, wśliznąłem się do środka i przyczaiłem się tuż przy ścianie. Powracający strażnik nawet nie zauważył nagłego ubytku klucza z pasa.

Kiedy strażnik ponownie mnie minął zmierzając w kierunku z którego przyszedłem, przemknąłem do pierwszych drzwi po prawej. Ostrożnie przeszedłem przez bibliotekę, by wreszcie stanąć na wprost drzwi tuż obok wejścia do krypty. Przez chwilę nasłuchiwałem czy nie zbliża się ktoś niepożądany, wreszcie błyskawicznie otworzywszy drzwi, przemknąłem w pozycji kucznej w narożnik tuż przy drzwiach. W chwilę po tym, wodna strzała wystrzelona z mojego łuku zdławiła ogień płonącej tu lampy.

Drzwi wiodące do przedsionka krypty nie stały długo otworem. Kiedy znalazłem się wewnątrz, bacząc pilnie, by nie zauważył mnie żaden z wartujących w pobliżu strażników, ostrożnie wystukałem w konsolecie wcześniej zdobyty kod - 4026. Ku mej uldze drzwi po prawej otworzyły się, znajdujące się zaś wewnątrz automaty nie wykazywały śladów życia. Przemknąłem, nie zamykając drzwi za sobą, pod drzwi krypty i otworzyłem je kluczem z biura Mosley. Miałem zabrać kasetkę, zebrałem wszystko, w zamian jednak pozostawiając znalezioną w biurze Hagena chusteczkę. Pozostało jeszcze tylko, drogą którą tu przybyłem, wrócić do "Warden Affairs", następnie w biurze Hagena podrzucić zebraną kasetkę (strongbox) - teraz nawet najbardziej ograniczony strażnik musiał skojarzyć fakty... - i zejść do piwnic. W chwili znalezienia się w jaskini, w wodzie zadanie zostało wykonane.

Zadanie 4. Ambush!

To musiało się w końcu wydarzyć. Truart zastawił pułapkę na mnie. Pilnujący mnie strażnicy nie wiedzieli jednak, że nie jestem zwyczajnym złodziejem, lecz artystą, a ci nie wychodzą z domu bez swych instrumentów. Uwolniwszy się skorzystałem z wejścia do piwnic, by znaleźć się na zewnątrz...

Zadanie, przed jakim nieoczekiwanie stanąłem zapowiadało się na łatwe. Miałem jedynie wrócić do domu. Biorąc zaś pod uwagę mrok panujący na ulicach i brak ograniczeń w ogłuszaniu niebacznych strażników zapowiadał się miły spacer pod gwiazdami. Nie stało się tak jednak. Zresztą dojdziemy i do tego.

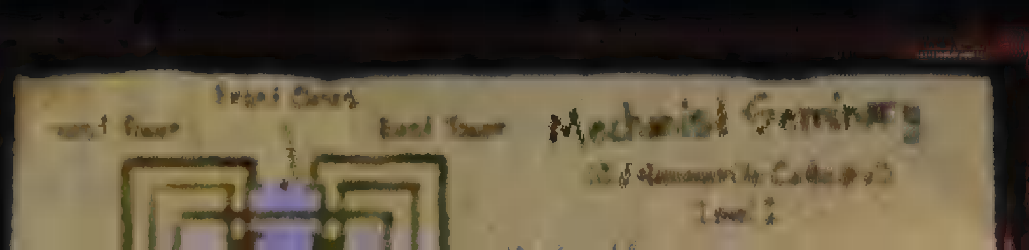
Stałem w cieniu w zagłębieniu poniżej poziomu gruntu, tuż przy drzwiach piwnicy. Natychmiast wybiegłem po schodkach na górę, na ulicę i skręciwszy w prawo schowałem we wnęce drzwi naprzeciw gospody. Następnie, gdy obydwaj strażnicy oddalili się, przemknąłem za narożnik po lewej stronie gospody (po przeciwnej, u frontu gospody stało aż trzech strażników, niewielkie więc szansę miałem, by przejść właśnie tamtędy). Przekradając się cieniami, tak by nie zdołali spostrzec mnie strażnicy pilnujący bramy w głębi, kierowałem się w stronę skrzynki stojącej przy ścianie po lewej, za warsztatem płatnerza. Starając się zachować całkowitą ciszę wspiąłem się po niej i podskoczywszy uchwyciłem krawędzi tarasu powyżej.

Z ogródkiem, w jakim się znalazłem sąsiadowały pojedyncze, prowadzące do wnętrza domu drzwi. Jak się okazało wiodły donikąd: korytarz kończył się oknem, przez które nie sposób przejść. Nie zmartwiło mnie to zresztą; z dołu, z ulicy pod oknem dochodziły mnie miarowe kroki kilku strażników. Wróciłem do ogródka i starając nie zbliżać do prawej jego krawędzi, na dole zauważyłem dwóch wartowników, zeskoczyłem po lewej stronie ogródka. Stąd, starając się całkowicie zniknąć w cieniu ruszyłem w stronę barierki w krańcu ulicy. Znalazłszy się tam, skręciłem w uliczkę po prawej.

Idąc, zauważyłem w głębi zamkniętą bramę. Przy ciemnej baszcie skręciłem więc w prawo i po paru krokach zatrzymałem się. Po lewej stronie, w uliczce za narożnikiem przy którym stałem, przy budynku z czerwonej cegły, czyhał wartownik. Co pewien czas odwracał się on w moją stronę, niezbędne było więc zgranie kolejnego posunięcia z jego ruchem. Kiedy odwrócił się ode mnie, przemknąłem za narożnik budynku z czerwonej cegły. Stąd, już bez przeszkód ruszyłem uliczką wiodącą na wprost. Minąłem zaułek prowadzący w prawo (w stronę, z której przyszedłem) i po chwili skręciłem w lewo, na dziedziniec z owalną płytą kanału. Zanim ją otworzyłem sprawdziłem wnękę w murze. Tu, w mieszkaniu za drzwiami po prawej, znalazłem kielich i pieniądze.

Wróciłem na podwórzec i zszedłem do kanałów. Szedłem nim do momentu, gdy otworzył się głęboki kanał - jeden z tych dzielących miasto na dzielnice. Płynąłem nim naprzód, starając się unikać przebywania w świetle i dociekliwego wzroku strażników patrolujących ulice powyżej. Po kilkunastu metrach kanał skręcał w lewo, po następnych kilku - w prawo. Tu też kończył się kratą uniemożliwiającą dalsze bezpieczne przemierzanie miasta. Nie pozostało mi nic innego jak wspiąć się na brzeg w miejscu, gdzie krawędź ulicy była odpowiednio blisko poziomu wody; tuż pod latarnią, tam gdzie kanał skręcał w prawo. Natychmiast po tym, czując się nagi w świetle latarni i słysząc kroki nadchodzącego strażnika, pobiegłem naprzód i w lewo, w mroczny zaułek naprzeciw mostka ponad kanałem.

Za jego zakrętem zatrzymałem się - zamknięte na głucho drzwi nie pozwalały iść dalej. Wysoki balkon powyżej również znajdował się poza moim zasięgiem. Do czasu gdy ustawiwszy znajdujące się nieopodal skrzynie wspiąłem się po nich: wtedy, już bez problemu podciągnąłem się nań. Przeszedłem go i znalazłszy po drugiej stronie zeskoczyłem do wody. Płynąc przy ścianie po lewej, tak by nie dać zauważyć się przez strażników stojących powyżej, dotarłem do miejsca, gdzie spostrzegłem ciemny otwór po lewej stronie - kanał pod ulicą. Wpiąłem się i przeszedłem nim. Niemal na samym jego końcu, po lewej stronie ujrzałem wnękę z drabinką wiodącą do góry. Wspiąłem się po niej i po otwarciu znajdujących się powyżej drzwi znalazłem na klatce schodowej jakiegoś budynku.



Niemal bezszelestnie zbliżyłem się do drzwi naprzeciw. Nie wyszedłem jednak przez nie: nasłuchiwanie pod nimi szybko wybiło mi z głowy ten pomysł - po drugiej ich stronie stało co najmniej dwóch strażników. Zamiast tego wspiąłem się po schodach na górę, do mieszkania. W nim znalazłem coś, co bardzo przydało się później: 5 strzał z liną, 10 zwykłych, 4 wodne, 3 ogniste, 2 z mchem. Błogosławiąc prowadzących mnie bogów, wróciłem do kanałów i skręciwszy w lewo, wskoczyłem do wody.

Na brzeg wyszedłem niedaleko później, z prawej strony kanału. Minąłem pierwszy zaułek w prawo - prowadził do "Sparrow Street" - i przemknąłem pod drzwi kolejnego budynku po prawej. Był to sklep, stąd do mojego domu było zaledwie parę kroków. Opuściłem sklep tą samą drogą, którą wszedłem i skręciwszy w prawo dotarłem do uliczki przy kanale. Zdławiłem ogień pochodni przy drzwiach po drugiej jego stronie, na niewielkim podeście w połowie schodów wiodących do wody i cichutko wsunąłem do wody. Podpłynąłem w kierunku mostu, po czym, słysząc, że strażnik oddalił się - wspiąłem na schody. Znalazłszy się na górze wyczekałem moment, gdy obydwaj strażnicy oddalili się idąc w prawo, przemknąłem uliczką na wprost w kierunku mojego domu. Dotarłszy do ulicy, przy której stał mój dom wychyliłem się, by ocenić sytuację przy wejściu.

Wtedy też okazało się, że dotarcie do domu nie będzie happy endem tej misji - przed nim stało dwóch strażników, co sugerowało, że moja bezpieczna dotąd przystań stała się straży znana. Musiałem znaleźć inne miejsce do spania. Najbezpieczniejszym obecnie miejscem było Shalebrigde, tam Straż nie miała w praktyce wstępu. Problem stanowiło jednak dotarcie tam: stara bramka, którą chciałem użyć była zamknięta na głucho, klucz do niej znajdował się w skrytce w moim mieszkaniu. Najgorsze jednak było to, że w okolicy bramki mieścił się posterunek Straży, patrole więc były tam znacznie częstsze i liczniejsze. Innej drogi jednak nie było.

Aktualnie moim celem było dostać się do domu i zdobyć klucz. Starając się jak najdokładniej wtopić w cień przemknąłem uliczką wprost na tyły domu. Tu, jak pamiętałem, wciąż stało drewniane rusztowanie sięgające okien drugiego piętra. Nie zastanawiając się długo wyjąłem łuk i wykorzystawszy jedną ze strzał z liną otworzyłem sobie tylne wejście do domu. Wspiąłem się na samą górę i ostrożnie zbliżyłem do okna. Wiedziałem już, że postąpiłem słusznie wchodząc piętro wyżej niż poziom na którym znajdowało się moje mieszkanie, korytarz przy moich drzwiach patrolował jeden ze strażników. Wykorzystując moment, gdy oddalił się, zdławiłem pojedynczą wodną strzałą światło pochodni przy drzwiach. Najostrożniej jak umiałem zsunąłem się po schodach i gdy tylko strażnik znalazł się w zasięgu, ogłuszyłem go.

Ostrożnie zbliżyłem się do drzwi wejściowych mojego mieszkania. Już wiedziałem, że wewnątrz również znajduje się strażnik. Korzystając z tego że opuścił przedpokój, otworzyłem drzwi i błyskawicznie zdusiłem ogień płonący przy drzwiach. Zaraz po tym przygotowałem pałkę i gdy strażnik odwrócił się podejmując swój krótki patrol w stronę pokoju po prawej - ogłuszyłem go. Świadom, że nie mogę tu bawić długo otworzyłem drzwi do sypialni po lewej i wśliznąłem się do środka. Po lewej stronie była szafa - otworzyłem ją i poruszyłem hak po lewej. Ścianka odsunęła się ukazując wnętrze mojej skrytki. Zebrałem z niej wszystko, między innymi zaś, cel mojej misji: klucz.

Teraz mogłem już udać się do bramki i Shalebrigde. Dom opuściłem, podobnie jak wszedłem, oknem. Kiedy znalazłem się na ziemi, ruszyłem w lewo, po swoich śladach aż do kanału. Przepłynąłem nim w kierunku wcześniej odwiedzonego sklepu i dalej aż do jasno oświetlonego kanału z wnęką i drabinką. Przeszedłem nim i ponownie zanurzyłem w wodzie. Stąd płynąłem w lewo, tuż za mostkiem skręciłem w prawo i dalej prosto (prawa odnoga była ślepa) aż do ciemnego kanaliku łączącego "Helena Way" i "Whipple Street". Starając się stąpać zupełnie bezszelestnie przeszedłem nim i ponownie wskoczyłem do wody. Na uniknięcie alarmu znajdujących tuż ponad kanałem strażników nie miałem rady, mogłem jedynie zachowywać się możliwie cicho i mieć nadzieję, że po paru chwilach entuzjazmu uspokoją się i powrócą do naturalnego im letargu.

Trurl Estate
Main Compound

Tak się stało. Wtedy popłynąłem parę metrów kanałem, za jego zakręt i korzystając z tego, że ulica po lewej stronie była wyjątkowo nisko, wspiąłem na nią. Znalazłem się u wejścia na plac handlowy. Stąpając jak najciszej, tuż przy murze, szedłem w kierunku strażnika stojącego na mostku. Z daleka widziałem jego wypchany mieszek przy pasie, on zaś nie czynił niczego, co mogłoby zniechęcić mnie od próby jego zawłaszczenia. Zabrawszy sakiewkę, ogłuszyłem go - choć nie było to konieczne - i idąc tą samą stroną rynku, zbliżyłem do rogu ulicy.

Naprzeciw mnie był wysoki taras, prowadziła nań stalowa drabinka po lewej stronie. Problem polegał na tym jednak, że w głębi ulicy, również po lewej ręce stało dwóch strażników. Nie miałem jednak wyjścia, starając się poruszać jak najciszej przemknąłem do niej i wspiąłem na górę. Wchodząc słyszałem, że zauważyli ruch, byłem jednak na tyle daleko od nich, że nie próbowali sprawdzić, cóż to takiego. Znalazłem się na drewnianym chodniczku połączonym z rampą schodzącą na ulicę niedaleko "Guard Post". Tu zawahałem się na moment. Po zgaszeniu pochodni na ścianie tuż obok, wiedziałem już co robić. Zszedłem po rampie na ulicę i skierowałem się w prawo. Słysząc zbliżających się strażników wtopiłem w cień i gdy dwuosobowy patrol zawrócił, ruszyłem ich śladem.

Nie zamierzałem jednak iść za nimi; zamiast tego skręciłem w pierwszy mroczny zaułek po lewej, ten wiodący do drewnianej bramy. Otworzyłem klapę i zsunąłem po drabince do środka. Przemierzyłem go i zatrzymałem pod drabinką w jego drugim krańcu. Otworzyłem znajdującą się powyżej klapę i natychmiast, słysząc miarowe kroki strażników, wycofałem się w kąt. Wyczekawszy aż ucichną ich kroki wspiąłem się po drabince i natychmiast po znalezieniu na powierzchni przemknąłem w cień w bramie po lewej stronie od wyjścia. Stąd widziałem zamkniętą stalową kratą bramę i stojących przy niej wartowników. Nie o nią jednak mi chodziło.

Gdy dwuosobowy patrol strażników minął mnie zmierzając w kierunku bramy ruszyłem w prawo, w stronę z której przyszli. Uliczka kończyła się ciemnym tunelem, w chwilę później łącząc się z poprzeczną aleją. Wtopiłem się w cień w narożniku za tunelem po prawej i począłem obserwować. Uliczkę cyklicznie przemierzał trzyosobowy patrol. Ja musiałem dostać się w uliczkę widoczną po prawej, byłem jednak przekonany, że stoi tam strażnik. W budynku na wprost jednak widać było wejście. Korzystając z tego, że strażnicy - ów trzyosobowy patrol - oddalili się, przemknąłem pod drzwi i rozpocząłem ich otwieranie za pomocą moich wytrychów. Na moje nieszczęście właściciel budynku wyposażył drzwi w świetne zamki, potrzeba było aż dwóch zmian wytrychów, by je otworzyć. Wiedząc, że nie zdążę z tym do czasu pojawienia się patrolu w momencie, gdy zamek blokował się, wycofywałem w mój kąt i czekałem na kolejną sposobność.

Wreszcie drzwi stanęły przede mną otworem. Wszedłem do środka i poruszając się najwolniej jak umiałem oraz metodycznie gasząc lampy począłem przemierzać schody i następnie pokój. Idąc w ten sposób bezpiecznie dotarłem do okien. Moje przypuszczenia potwierdziły się - u dołu stał strażnik. Było jednak gorzej niż myślałem, uliczkę co rusz nawiedzał dwuosobowy patrol (w nim łucznik), co więcej, w uliczce po lewej stronie, tej, którą musiałem iść by dotrzeć do bramki, widziałem drugą identyczną dwójkę.

Przez okno po lewej wyszedłem na belkę znajdującą się ponad strażnikiem. Stąd, widząc, że pierwszy z patroli znajduje się blisko mnie wystrzeliłem strzałę hałasu w stronę, z której przyszedłem. Odczekałem do chwili, gdy zwabieni nieoczekiwanym dźwiękiem ruszyli w tamtą stronę, zeskoczyłem na ulicę i natychmiast po tym ukryłem w cieniu za rogiem. Pozostała jeszcze jedna dwójka do oszukania - tu również przydała się strzała hałasu. Kiedy zbliżyli się do miejsca, którego uprzednio pilnował pojedynczy wartownik wystrzeliłem distracting arrow nad ich głowami i nie czekając na efekt wybiegłem z mroku kierując się w prawo. Usłyszałem jeszcze skrzypnięcie napinanego łuku, jednak byłem już zbyt daleko, by łucznik mógł wypuścić swą strzałę, w biegu przygotowałem klucz i kiedy tylko dopadłem bramki w krańcu zaułka - przekręciłem go. Po paru krokach byłem wolny.

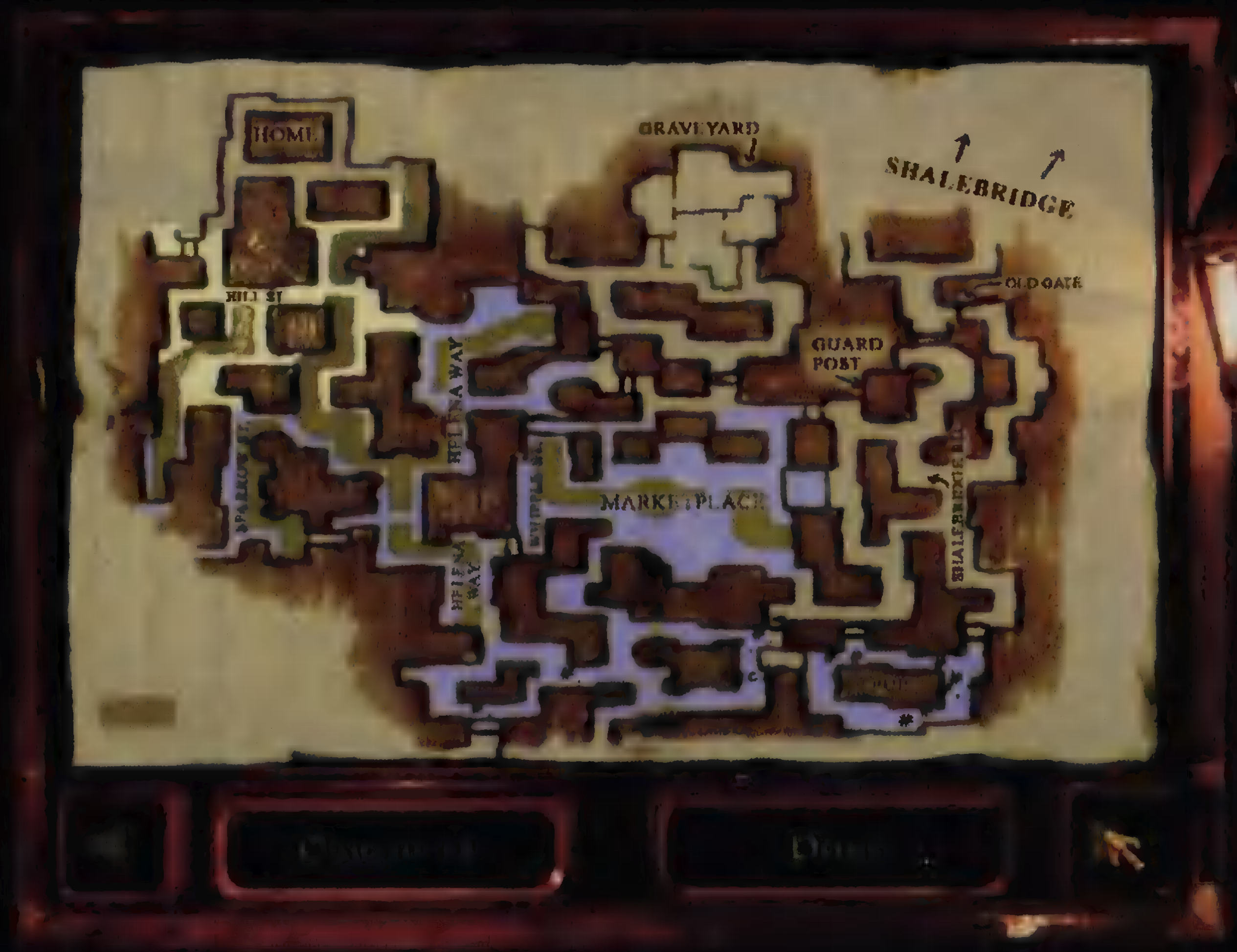
(Możliwe jest uniknięcie nużącego procederu z włamywaniem się do ostatniego domu i podchodami ze strażnikami. Sprawdzone zostało bowiem - można, od bramy, w momencie gdy trzyosobowy patrol zniknie z pola widzenia, przebiegnięcie obok strażnika i patroli. Nie mogę jednak wówczas zagwarantować, czy nie będziesz otwierać bramki czując w plecach groty dwóch strzał.)

Zadanie 5. Eavesdropping.

Keepers w jednym mieli rację - nie byłbym sobą, gdybym nie chciał dowiedzieć o co chodzi w tej całej przedziwnej sytuacji. Właśnie dlatego, na kilkanaście minut przed północą stałem w cieniu głównej bramy naprzeciw głównego wejścia do katedry, dawnego miejsca Hammerytów, obecnie - Mechanistów.

Aktualnie celem było dotarcie do jednej z dwóch par drzwi oznaczonych ma mapie krzyżykami w czerwonym okręgu i napisem Listen at one of these doors. Jedne z nich, co sprawdziłem później, mieściły się wewnątrz budynku, drugie jednak, i do tych miałem teraz dotrzeć, na zewnątrz kompleksu katedry. Ruszyłem w lewo, przemykając cieniami i nie obawiając się znajdującej powyżej, na balkonie we wschodniej wieży (East Tower) strażniczki. Poruszając się tak jak teraz - wyłącznie po ziemi, w pozycji kucznej i bardzo powoli, miałem pewność, że nie jest w stanie mnie zauważyć.

Skręciłem za róg budynku katedry i nadal korzystając z plam cienia przedostałem na dziedziniec za tunelem. Tu, po lewej stronie na końcu podwórca była bramka, prowadząca na dziedziniec przy Acolytes Quarters. Jeszcze wcześniej jednak, na tej samej ścianie zauważyłem drzwi prowadzące do niewielkiego budyneczku. Dało się otworzyć je wytrychami. To zaś, na co natknąłem się wewnątrz na dłuższą chwilę pozbawiło mnie oddechu. Było to... "coś", coś co przestało już być człowiekiem, nie zasługiwało jednak również na miano żywego - człowiek-automat, jak się zdawało, jeden z potwornych wynalazków Mechanistów. "Coś" zauważyło mnie, jednak nie próbowało atakować, ogłuszyłem więc je, padając wydało z siebie dziwny chichot, zacząłem rozglądać się po pomieszczeniu. Nie było tu wiele do podziwiania, ciała ludzi na stołach, kilka przedziwnych maszyn. Sposobiłem się już do wyjścia, gdy po lewej stronie drzwi, naprzeciw tych którymi wszedłem, zauważyłem dźwignię. Jej pociągnięcie otworzyło klapę w podłodze. Wewnątrz, w piwniczce otoczony rojem much spoczywał dobitny dowód bestialstwa Mechanistów. (SECRET 1 z 1).



Zasunąłem klapę z powrotem i otworzyłem drzwi, przy których znajdowała się dźwignia. Przede mną rozciągał się obszerny, mroczny dziedziniec. W jego głębi ujrzałem dobrze oświetlony korytarzyk, wyłożony metalowymi płytami. Wiedząc, że to jedyna droga wiodąca do celu i nie spodziewając się strażników wszedłem weń. Tu, naprzeciw, znajdowały się drzwi do krypty. Otworzyłem je i zbliżyłem do kasetek na podłodze. Nie były zamknięte, zaś skarby które zawierały stanowiły niezły początek tego, co myślałem tu zdobyć. Wróciłem do korytarza i idąc od drzwi w lewo doszedłem do jego końca. Stąd otworzył mi się widok na cmentarz naprzeciw. Co ważniejsze jednak, schody po których miałem wejść, by podsłuchać rozmowę Truarta z jednym z Mechanistów, znajdowały się tuż po prawej. Przeniknięcie pod drzwi było dziełem chwili.

Miałem szczęście, równo z przyłożeniem ucha do drzwi, dzwon na jednej z wież katedry zaczął wybijać północ. Rozmowę, która się odbyła zaraz po wybrzmieniu ostatniego dźwięku będę pamiętać do końca życia. Kiedy głosy zamilkły z mętlikiem w głowie odstąpiłem od drzwi. Miałem jednak plan, musiałem zdobyć klucz do skrytki w banku, w której zamknięto maszynę, która zarejestrowała słowa Truarta. Wiedziałem, że to może zniszczyć jego karierę. Wiedziałem, gdzie jest poszukiwany klucz - Karras wymienił to miejsce - to było gdzieś w głównym budynku katedry. (Niestety, dokładna lokalizacja klucza zmienia się z gry na grę, więc nie sposób podać, gdzie dokładnie się on znajduje. Zawsze jednak jest to miejsce w głównym budynku, a dalsze rozwiązanie tej misji uwzględnia wszystkie możliwe miejsca.)

Ześliznąłem się po schodach w dół i słysząc nadchodzącego strażnika przyczaiłem się w głębokim mroku wśród nagrobków, tak jednak, by móc w przeciągu paru chwil zaledwie dobiec do ścieżki i ogłuszyć strażnika. Kiedy jego ciało spoczęło w cieniu pod murem, przemknąłem pod drzwi i w chwili, gdy nie było słychać nikogo wewnątrz, otworzyłem je i wśliznąłem się do środka. Zdławiłem ogień lampy wiszącej tuż przy wejściu i zaraz po tym, korzystając z wejścia obok zszedłem w dół, do piwnic i krypt.

Po kilku krokach dotarłem do przedsionka piwnic. Zgasiłem kolejną lampę i słysząc głosy dwójki Mechanistów zatrzymałem się, gdy zaś wydało mi się, że ich rozmowa ma się ku końcowi - wróciłem do schodów i ukryłem się w mrocznym kącie pod nimi. Miałem rację, w chwilę później Mechaniści opuścili piwnicę. Wtedy znów ruszyłem naprzód, dławiąc ogień ostatniej lampy, przez przedsionek krypt i zarazem ostatnią salę przed głównym warsztatem Mechanistów.

Tu po raz pierwszy spostrzegłem coś, co nazywane było Dziećmi Karrasa - automaty strażnicze, poruszane parą. Już na pierwszy rzut oka było widoczne, że są odporne na próby ogłuszania, walka zaś mieczem z nimi wiązała się z dużym ryzykiem ściągnięcia straży. Miały jednak one jeden słaby punkt, o którego istnieniu dowiedziałem się studiując pergamin leżący na ladzie nieopodal. Celny strzał wodną strzałą w odsłonięte palenisko z tyłu wystarczał by je całkowicie unieruchomić. Wiedząc to podkradłem się do stojącego nieruchomo automatu i jednym celnym strzałem wyłączyłem go. Wtedy to dopiero odważyłem się podnieść leżące na okolicznych blatach kryształy wodne i klucz.

W przyległej sali odkryłem maszynę do robienia odcisków w wosku - wiedziałem już, że się przyda - zniknięcie klucza do skrytki z nagranym głosem Truarta mogło skłonić Mechanistów do zmiany schowka. Odcisk woskowy, na podstawie którego mogłem później odlać kopię klucza był dobrym pomysłem. Wciąż jednak potrzebowałem wzorca - klucza, więc zebrałem jedynie klucz do ścinania wosku wiszący na ścianie po lewej stronie wejścia i wróciłem pod zamknięte drzwi wiodące do krypt. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że nawiedzają je dwa upiory Hammerytów. Wiedziałem natomiast, że w skrzyniach, które spodziewałem się w nich znaleźć, kryły się kosztowności.

Otworzyłem drzwi i wśliznąłem się do pierwszej z labiryntu sal stanowiących krypty. Poruszałem się po nich, korzystając z cieni za sarkofagami i we wnękach w ścianach, gdzie tylko to było konieczne, jeszcze pogłębiając mrok gasząc zawieszone tu pochodnie. Kierowałem się w stronę komnaty w lewym dolnym narożniku mapy - tej z dwiema wnękami ściennymi. Po drodze, zważając, by nie zostać zaskoczonym w pełnym świetle przez upiora Hammeryty, otwierałem i opróżniałem napotykane we wnękach skrzynie i ozdobne kasetki. Dotarłszy do celu i spenetrowawszy skrzynie we wnękach wspiąłem się po drabince. Na górze, w sali z sarkofagiem, podniosłem kilka monet i zbliżyłem się do drzwi.

Uchyliłem je i stanąłem przed kolejnymi również prowadzącymi do grobowca. Wtedy zrozumiałem gdzie jestem - na mapie miejsce to zaznaczone jest jako "klucz" poniżej "West Tower". Zebrawszy z tego drugiego grobowca, ze znajdującej się w nim skrzyni złoto wróciłem do krypt. Stąd, idąc po swoich śladach cofnąłem się do miejsca, w którym wszedłem do krypt. Po chwili niezbędnej na zapoznanie się ze wzorcem patrolu drugiego z Hammerytów przemknąłem do umieszczonej centralnie sali tortur. Tu ustawiwszy w rogu pomieszczeniu wyjąłem ze skrzyni eliksir zdrowienia.

Kiedy upiór opuścił salę ruszyłem w ślad za nim. Kolejno odwiedzałem, krążąc w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara, wnęki w komnatach tej części krypt (szkielet leżący w jednej z wnęk nie wydawał się mieć pretensji o zabranie mu mieszka), wreszcie - przyczaiwszy w jednej z nich zebrałem się na odwagę i skradłem przechodzącemu upiorowi wiszący u jego pasa klucz. Mając go w ręku nie pozostało mi nic innego, jak opuścić krypty drugim wyjściem - tym prowadzącym do nawy głównej katedry.

Wspiąłem się po schodach i błogosławiąc panujący u szczytu schodów mrok - otworzyłem drzwi. Stojący tuż przy nich strażnik wydawał się być wprawdzie zdezorientowany w tym, co się dzieje, jednak już w chwilę później, ogłuszony, spoczywał w pierwszej sali krypt. Ja zaś, upewniwszy się, że nikogo nie ma w pobliżu, przemknąłem w plamę cienia tuż przy filarze obok ołtarza. W chwilę później byłem już wewnątrz niewielkiego składziku wewnątrz filara. Podniosłem znajdujący się tu klucz i wróciłem na korytarz. Powtórzywszy procedurę z drugim pomieszczeniem w sąsiednim filarze, zatrzymałem się w cieniu tuż przy ołtarzu.

Na nim spoczywały klejnoty i klucz. Bezszelestne dotarcie do nich jednak (a właśnie takie było niezbędne, gdyż w głębi sali, przed drzwiami stał nieruchomy wartownik) było trudne - metalowa posadzka tuż przy nim była trudną przeszkodą. W chwilę potem jednak pokrył ją dywan z mchu wyrastającego z rozbitej w jej centrum strzały mchu. Po nim przemknąłem i zebrałem kosztowności i klucz.

Opuściłem nawę główną drzwiami na ścianie wschodniej, po przeciwnej stronie niż zejście do krypt. Bez przeszkód, przyległym do niej korytarzem dotarłem do miejsca, gdzie uprzednio zszedłem do piwnicy. Tym razem postanowiłem iść w górę, w lewo, po schodkach do jednej z sypialni adeptów. Znalazłszy się wewnątrz ostrożnie przemknąłem korytarzykiem do schodów. Na dole lustrowałem skrzynie stojące przy łóżkach i dobierałem kolejne egzemplarze kluczy do mojej szybko powiększającej się kolekcji. Wreszcie we wnęce mrocznego korytarzyka łączącego obie sypialnie natrafiłem na skrzyneczkę z kosztownościami. Korytarzykiem tym dotarłem do drugiej sypialni. Tu również znalazłem klucz.

Zwiedziwszy cały parter świątyni wyszedłem na zewnątrz, po czym, zważając na strażników - tego tuż przy drzwiach, następnie na dachu obok budynku z "czymś" i w końcu na balkonie we wschodniej wieży - wróciłem pod główne wejście, w miejsce startu. Tym razem skierować miałem się w prawo, pod "West Tower". Ustawiwszy się w mroku pod murem naprzeciw balkonu odczekałem aż minie mnie stalowy automat bojowy - groźniejszy niż uprzednio wyłączony oraz strażnik. Wtedy wystrzeliłem strzałę z liną w drewnianą kolumnę obok balkonu (po prawej jego stronie) i błyskawicznie wspiąłem się po niej. Znalazłszy się na górze zgasiłem pochodnię i zebrałem z powrotem strzałę z liną, ta droga nie była mi już potrzebna.

W chwilę później przeżyłem spory szok. Drzwi obok, prowadzące do wnętrza katedry otworzyły się i stanął w nich jeden z akolitów. Na moje szczęście nie szukał mnie - kierował się w mroczny korytarzyk łączący wieże, by następnie zejść na dół i wspiąwszy ponownie po schodach zatoczyć pełny okrąg patrolu. Kiedy umilkły jego kroki, uchyliłem drzwi do korytarzyka wiodącego do drugiej wieży, tak nie mógł zamknąć mi ich przed nosem, sam zaś przygotowałem pałkę i ustawiłem się przy drzwiach. Uderzony w korytarzu akolita nie zdążył nawet krzyknąć. Teraz, wiedząc już, że nikt mnie nie zaskoczy, korzystając z drabinek obszedłem wieżę. Już w parę chwil później byłem gotów, by przejść do drugiej wieży.

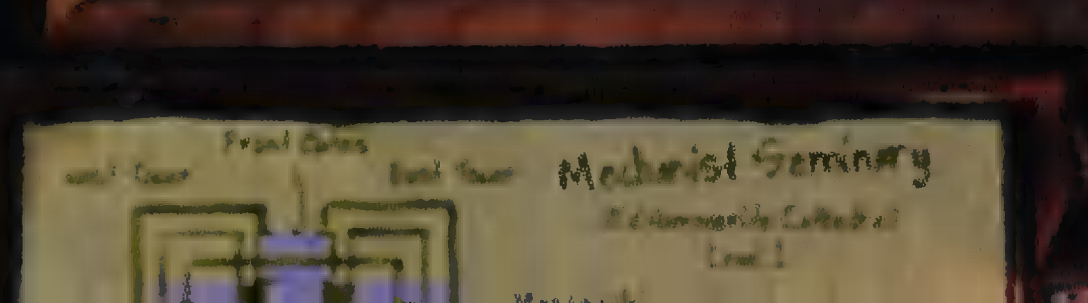
Otworzyłem drzwi wiodące do drugiej wieży i stojąc w mroku zdławiłem ogień pochodni oświetlającej balkon. Korzystając z cienia podszedłem do strażniczki i ogłuszyłem ją, zapewniając sobie tym samym swobodę ruchów. Tu również skorzystałem z drabinek do szybkiego przemieszczania się po poziomach wieży. Spenetrowawszy je, powróciłem do pomieszczenia z ogłuszoną wartowniczką i wyszedłem na galerię w nawie głównej świątyni (nie wychylałem się, by ją obejrzeć, pamiętałem dobrze, że znajduje się w niej co najmniej dwóch kolejnych strażników). Idąc w pozycji kucznej dotarłem do końca korytarza, tu przyczaiłem się w cieniu i gdy strażnik wychodzący z drzwi po prawej zbliżył się, ogłuszyłem go, wychylając mocno w przód. Zaraz po tym zdjąłem z szafki przy ścianie figurkę uskrzydlonego człowieka i udałem do drzwi po prawej, prowadzących do pomieszczeń w centralnej wieży katedry.

Pomieszczenia w centralnej wieży były ostatnim miejscem w którym mogłem odnaleźć poszukiwany klucz, więc, w najgorszym wypadku, od teraz powinieneś mieć go w posiadaniu. Jeśli tak jest, to wszystkim czego Ci teraz Czytelniku trzeba, jest przedostanie się z powrotem do piwnic, zrobienie woskowego wzorca klucza, po czym, odłożywszy klucz na miejsce, w którym go znalazłeś - opuszczenie katedry na dobre.

Zebrawszy z sypialni Karrasa kasetkę z kosztownościami wróciłem na dół wieży i przeszedłem przez drzwi, którymi uprzednio wszedłem. Naprzeciw mnie znajdowały się drzwi wiodące na taras z szopą i pilnującą go kuszniczką. Otworzyłem drzwi i w chwili gdy taras był pusty, przemknąłem do szopy. Tu ustawiłem w cieniu, przygotowałem pałkę i kiedy strażniczka przeszła idąc w lewą stronę, w pozycji kucznej pobiegłem za nią i ogłuszyłem.

Wróciłem na do szopy i ze skrzyń oraz półek zebrałem kosztowności. Wychodząc, z przodu po lewej narożniku, w jednym z występów zauważyłem drogocenny kielich. Po drugiej stronie szopy, pod murem stało kilka skrzyń. Zebrałem jedną z nich i zrzuciłem na taras poniżej, tam gdzie mieściło się wejście do przybudówki wiodącej do piwnic. Zsunąłem się w ślad za nią i upewniwszy, że leży na ziemi obok lampy, zeskoczyłem na ziemię. Znalazłszy się tam ustawiłem skrzynię pod ścianą, tak by móc wejść po niej z powrotem na taras.

Wejściem znajdującym się w pobliżu wszedłem do budynku, stąd zaś - do piwnic. Tam, w ostatniej sali, zrobiłem woskowy odcisk klucza. Procedura była prosta - wystarczyło ułożyć klucz na warstwie wosku i następnie zebranym wcześniej nożem odciąć interesującą mnie warstwę wosku. Pozostało jeszcze tylko odłożyć klucz na miejsce, w którym został znaleziony (w razie konieczności na pierwsze piętro katedry dostałem się po skrzynce przez taras z szopą) i uważając na ewentualnych strażników wrócić na miejsce startu.



Zadanie 6: First City Bank and Trust.

Podjąłem się niemożliwego. Spenetrowanie banku, głośnego, dobrze oświetlonego i aż rojącego się od strażników było planem wyraźnie absurdalnym. Ale właśnie dlatego mógł się on powieść. Zresztą - musiałem tam wejść - nawet nie po, by ukraść przedmiot, który zarejestrował tamte ważne słowa Truarta, ale po to, by udowodnić wszystkim, że nie ma takich zabezpieczeń i takich strażników, którzy mogliby mnie zatrzymać...

Stałem pomiędzy murem zewnętrznym a białą ścianą banku. Dopiero teraz w pełni uzmysłowiłem sobie, na co się poważyłem - bank był ostatnim miejscem, które powinien odwiedzać ktoś niepowołany - marmurowe posadzki, po których, bez wykorzystania strzał z mchem, nie sposób było cicho stąpać, sporo odpowiednio zabezpieczonych przed wodą źródeł światła, automaty strażnicze Mechanistów oraz, wreszcie, strażnicy, spośród których części, ze względu na to, że nosili cienkie, stalowe hełmy, nie można było ogłuszyć... A jednak udało mi się niepostrzeżenie wejść tam, wykonać plan i równie niezauważenie wyjść. Muszę przyznać jednak, że nie ryzykowałem niepotrzebnie i nie starałem się zwiedzić i wyczyścić wszystkich bez wyjątku pomieszczeń banku - zrobiłem tylko tyle, ile było konieczne...

Ruszyłem w prawo, starając się iść tylko po ziemi i po krótkim marszu dotarłem do łuku głównego wejścia, tuż naprzeciw bramy. Tu przyczaiłem się na kilka chwil, korzystając z gęstego cienia panujące przed drzwiami. Ostrożność opłaciła się, w chwilę później usłyszałem miarowe kroki strażników, ich trzyosobowy patrol minął mnie idąc w kierunku, z którego przybyłem. Kiedy umilkły ich kroki ruszyłem w lewo i korzystając z nielicznych plam cienia, dotarłem do końca: na dziedziniec wytyczony ścianą banku, murem przegradzającym drogę i murem wewnętrznym. Tu, idąc tuż przy ścianie budynku, natrafiłem na okienko wiodące do piwnic. Otworzyłem je korzystając z wytrychów i natychmiast po tym jak uniosło się w górę, wśliznąłem do środka. Zamknąłem je za sobą i zeskoczywszy ze skrzyń na podłogę, ruszyłem w stronę bliższego z wyjść - tego po prawej pomieszczenia. Idąc korytarzem, lustrowałem wnętrza komnat po obu jego stronach - w jednej z nich znalazłem porzucony kosztowny świecznik. Skręciłem, tak jak prowadził korytarz, w lewo i minąwszy na razie otwór prowadzący do piwnicy, w której znajdowało się wyjście na parter budynku (zapamiętałem je), szedłem dalej. Minąłem duże pomieszczenie wypełnione skrzyniami i zagłębiłem się korytarz.

W jego połowie ostrożnie przekroczyłem metalowy fragment podłogi, po czym, zbliżywszy się do narożnika korytarz, wychyliłem się, by się dowiedzieć, co w nim znajdę. Korytarz wiódł na wprost, po obu jego stronach widziałem wejścia do przyległych piwnic. Najgorsze jednak było to, że regularnie przemierzały go automaty Mechanistów - te mniejsze, mniej groźne. Na moje szczęście w piwnicach i mrocznych korytarzach, w jakie miałem się zagłębić, nie były w stanie - w chwili gdy stałem nieruchomo w czasie, gdy przechodziły obok - mnie dostrzec. Pamiętając o tym zaś, że nawet ujrzawszy mnie, nie mogą zrobić nic innego, jak powiadomić kogoś innego - bez lęku, ale również bez nadmiernej brawury wszedłem w labirynt korytarzy.

Zdecydowanie najważniejszą rzeczą było obecnie dotrzeć do maszyny odpowiedzialnej za podniesienie kraty przy krypcie. Droga do niej prowadziła przez najbliższe pomieszczenie po prawej stronie korytarza. Stąd, idąc początkowo w prawo i mijając dużą salę z metalową rampą, dotarłem do korytarza z dziwacznymi wnękami w ścianach. Nie musiałem obawiać się niczego, dopóki nikt nie mnie nie widział. W następnej sali jednak, w otworze drzwiowym po lewej stronie zauważyłem duży automat bojowy mechanistów, za narożnikiem zaś (na szczęście stałem w cieniu) - mechaniczne oko. Po obu stronach pomieszczenia pilnowanego przez oko widziałem kraty odgradzające mnie od pomieszczeń za nimi. Na ścianie po prawej widziałem wprawdzie dźwignię otwierającą bliższy, ten bardziej interesujący mnie fragment piwnic, jednak przełączenie jej i wyczekanie na całkowite otwarcie się kraty w chwili, gdy oko zwrócone było w inną stronę wydawało się niemożliwe.

Pamiętałem jednak to, co usłyszałem kiedyś - że oko nie jest w stanie spostrzec cię, gdy znajdujesz się tuż pod nim. Kiedy ponownie zwróciło się ku ścianie po lewej - przemknąłem pod nie, w narożnik. Stąd bez problemu sięgnąłem dźwigni i przesunąłem ją. Usłyszawszy trzask otwartej kraty i widząc, że oko znów odbiega ku lewej stronie, wbiegłem wprost w drzwi otwartej piwnicy. W niej znalazłem poszukiwaną maszynę. Obszedłem ją dookoła - na jednej ściance odkryłem zamkniętą klapę. Otwarcie jej ujawniło dwa rzędy przycisków. Wciskałem je do momentu, gdy wszystkie zablokowały się w swej dolnej pozycji. Sygnałem, że poprawnie wykonałem tę część zadania była zmiana koloru światła w maszynie na zielony i odgłos otwieranej kraty... Pozostało mi jedynie wrócić pod drzwi piwnicy z wejściem na parter budynku, tej miniętej po drodze... (W piwnicach, w zbiorniku w jednej z dużych sal spoczywa kilka wodnych kryształów - jeśli nagle okaże się, że właśnie ci się skończyły - możesz po nie wrócić...)

Wszedłem i ostrożnie wyczyściwszy skrzynie, wspiąłem się po pochylni w górę, do pokoju powyżej (Tu uwaga: w czasie jednej z gier, gdy wchodziłem do tej sali z korytarza znajdującego się obok - znajdowało się w niej automatyczne oko; kiedy jednak następnym razem wchodziłem z piwnicy - oka już nie było. Być może wpływ na to miało zainstalowanie patcha upgradeującego grę do wersji 1.18). Znalazłem się w sali oznaczonej ma mapie "Floor: One" jako "To Basement", w północnej części banku, po prawej stronie "Great Hall". Natychmiast ruszyłem w stronę drzwi znajdujących się aktualnie za mną - tych wiodących w korytarz po przeciwnej stronie niż "Great Hall". Otworzywszy drzwi, wsliznąłem się w mrok panujący w nim i przyczaiłem się. Przede mną, w głębi, widziałem schody prowadzące na pierwsze piętro budynku. Wykorzystując plamy cienia i zatrzymując się, w czasie, gdy pokój przemierzał któryś z dwu patrolujących to miejsce małych automatów strażniczych, dotarłem w szczelinę pomiędzy schodami a ścianą. Stąd, wykorzystując chwilę ciszy, skierowałem się na schody.

Wbiegłem po nich i skręciłem w jasno oświetloną wnękę, znajdującą się po lewej stronie, gdy spoglądałem w długi, wyłożony czerwonym dywanem korytarz prowadzący na galerie w "Great Hall". Ukrywszy się we wnęce za kredensem, wodną strzałą zdławiłem ogień pobliskiej lampy i już bezpiecznie ukryty w cieniu w myślach przygotowałem dalszy plan. Pierwszym jego punktem, natychmiast wprowadzonym w życie, było przywłaszczenie sobie stojącego na półeczce na wprost kielicha. Kolejnym - ostrożny marsz w kierunku "Hall of Records". W połowie drogi, korzystając z cienia, zatrzymałem się i posłałem wodną strzałę w pochodnię oświetlającą drzwi prowadzące do tej sali. Zaraz po tym podkradłem się pod nie i otworzyłem je. Wewnątrz, w sali przyległej do "Hall of Records" krył się morderczy komplet maszyn: zawieszone u sufitu oko i korzystające z niego, reagujące na alarm poprzedniego, działo. Na ścianie przy tym drugim zawieszona była latarnia gazowa - wyeliminowanie jej pogrążyło całą pokój w mroku...

Przemknąłem ścieżką cienia do stolika stojącego pod oknem i zdjąłem z jego blatu kolejny kielich. Zaraz po tym, pamiętając, po co tu przybyłem, przemknąłem pod ścianą bezpośrednio pod wrota wiodące do mojego aktualnego punktu przeznaczenia, do "Hall of Records". Otworzyłem je i widząc, że pomieszczenie jest puste, wśliznąłem do środka. Wiedziałem jednak zarazem, że muszę być ostrożny - nieostrożne poruszanie się po kamiennej posadzce robiło wiele hałasu, a w pomieszczeniach tuż pod mną czuwał strażnik. Na wszelki też wypadek nie szedłem w prawo - nie było tam nic ciekawego, a chodzenie tuż nad głową nadgorliwego ochroniarza, mogło się bardzo źle skończyć... Najwolniej jak umiałem, w pozycji kucznej przeszedłem w lewo i po drewnianej pochylni dostałem się na górę, na niewielki podest. Tu na stoliku stojącym we wnęce znalazłem interesujący mnie zapis - wynikało z niego, że poszukiwany przeze mnie artefakt znajduje się w skrytce numer 11.

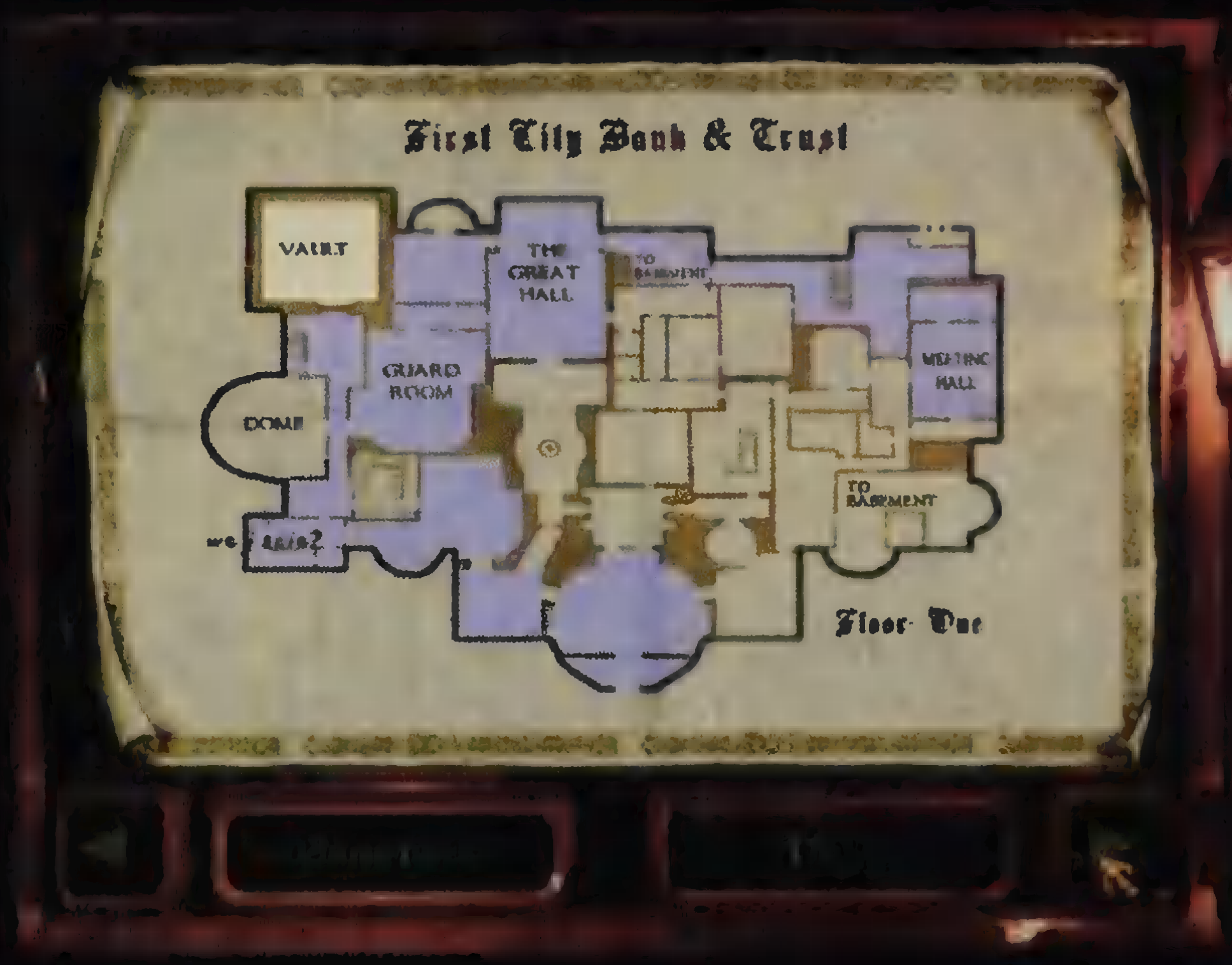
Wróciłem do schodów wiodących na parter. Nie zszedłem jednak nimi - zamiast tego, wykorzystując fakt, że obydwa automaty strażnicy zeszły w dół, przemknąłem korytarzem (dywan wytłumiał odgłos kroków) i dopadłszy ostatnich drzwi po lewej, tych prowadzących do pokoju przylegającego do "Great Hall", wśliznąłem się w mrok panujący w pomieszczeniu za nimi. Tu, odsunąwszy się nieco od drzwi - tak, by dać drogę wchodzącemu do pokoju automatowi, zacząłem obserwować drzwi wiodące na galeryjkę "Great Hall". Nie starałem się też przy tym wyglądać przez wizjery w ścianie po lewej od wejścia, czy (brońcie bogowie - otwierać te drzwi) mechaniczne oczy w sali obok widziały zbyt dobrze... Czekanie opłaciło się - z drzwi z galeryjki wyszedł strażnik i postąpił parę kroków w głąb korytarza, w kierunku schodów. Korzystając z tego, że był odwrócony plecami, w pobliżu nie było automatów, a dywan tłumił kroki, podbiegłem do niego i z niekłamaną satysfakcją opuściłem pałkę na jego głowę. Zebrawszy klucz porzuciłem jego nieprzytomne ciało w mrocznej sali, z której wybiegłem.

Następnym posunięciem było przejście na galeryjkę w "Great Hall". Dotarłem do drzwi po jej drugiej stronie i ostrożnie, tak, by nie dać zauważyć się mechanicznemu oku, otworzyłem je. W korytarzu płonęły dwie lampy gazowe. Wykorzystując chwile, gdy oko zwrócone było w drugą stronę i wychylając z drzwi zgasiłem je obie. Dopiero wtedy, czując się bezpiecznie ukrytym w mroku wszedłem w korytarz. Zebrałem stojący na stoliku w połowie korytarza kielich i ruszyłem do drzwi po lewej od wejścia - tych, prowadzących na korytarz przyległy do sali z mechanicznymi oczami i - co znacznie ważniejsze - schodami prowadzącymi na drugie piętro banku, tam gdzie "Security Office". Wyszedłem na korytarz i posuwając się w pozycji kucznej i bardzo, bardzo powoli ruszyłem przy prawej ścianie na wprost. Moim celem było jedynie zaglądnięcie do sali z oczami - pamiętając o możliwości wychylenia się - i posłanie pojedynczej strzały w znajdujący się po jej drugiej stronie wyłącznik świateł.

Udało się - trafiony precyzyjnie wyłącznik spełnił swoje zadanie, w pokoju zaś zapanował miły memu oku mrok. Nie chcąc ryzykować, wróciłem drogą którą tu przybyłem, przez galeryjkę w "Great Hall" do sali w której porzuciłem ogłuszonego strażnika. Teraz mogłem już ostrożnie otworzyć drzwi i wśliznąć się do środka. Zamierając w bezruchu przy każdym syknięciu mechanizmów, przemieszczałem się w kierunku wejścia na schody i wreszcie, dotarłszy do nich wspiąłem się na górę. Otwarcie drzwi na górze było dziełem chwili. Byłem na drugim piętrze.

Widząc mechaniczne oko po prawej stronie pomieszczenia, w którym się znalazłem, ruszyłem w lewo, do drzwi. Otworzyłem je i korzystając z tego, że nikogo w niej nie było - ruszyłem w lewo, w mroczny narożnik tuż za drzwiami na korytarz po lewej. Tu, słysząc kroki, przygotowałem pałkę i przyczaiłem się przy wejściu. Wybiegłem w momencie, gdy wchodzący do komnaty strażnik obrócił się w prawo - dopadłszy go, ogłuszyłem, i zebrawszy klucz z pasa, zaciągnąłem w mrok, w którym chwilę wcześniej się skrywałem. Teraz mogłem już obejść salę i zebrać stojące tu i ówdzie kielichy. Zaraz po tym skierowałem w korytarz i nie bawiąc w próby wymanewrowania dwóch zawieszonych tu głów, przemknąłem przez korytarz i wbiegłem w korytarz po prawej. I choć szczęknęły za mną kraty - dopiąłem tego, co chciałem - byłem niedaleko "Hall of Statues". Tu, korzystając z cienia przyczaiłem się i czekałem do chwili, gdy przechodzący środkiem sali posągów strażnik zniknie mi z oczu. Wtedy, bardzo ostrożnie i bardzo powoli ruszyłem w kierunku drugiej wnęki po lewej - zważając, by nie nastąpić na błękitne światło ścielące się na posadzce dotarłem do posągu i przesunąłem zauważoną za nią dźwigienkę.

Odczekałem cierpliwie do chwili, gdy strażnik, ponownie przemierzywszy salę wrócił tam, skąd przybył, i dokładnie środkiem sali ruszyłem za nim. Poruszanie się wąską jasną ścieżką pomiędzy błękitnymi plamami było niezbędne - oto, kiedy na moment wszedłem w niebieskie pole, panel nad drzwiami naprzeciw opuścił się i zza niego wyłoniła lufa automatu bojowego... Dotarłszy do końca sali, nadal poruszając się w najostrożniej jak umiałem, ukryłem się w skrawku cienia za framugą drzwi po lewej stronie. Tu, obrócony twarzą w kierunku drzwi na wprost (nie tych po prawej, na klatkę schodową...) utworzyłem sobie dywanik z mchu przede mną. Był mi potrzebny, by przy następnym przejściu strażniku bezszelestnie dopaść go i ogłuszyć... Tak też się stało - porzuciwszy ciało w cieniu, ruszyłem do drzwi którymi przechodził. Mijając kolejne sale dotarłem do wrót opatrzonych tabliczką "Security Office". Otworzyłem je znalezionym wcześniej kluczem i wśliznąłem się do środka.



Wewnątrz, korzystając z faktu, że nie było w nim nikogo, przeszedłem śmiało wzdłuż kabla na podłodze do skrzynki zarządzającej systemem alarmowym holu przy głównym wejściu banku. Wyłączywszy go, nie pozostało mi nic innego jak powrócić w korytarz z dwoma automatycznymi oczami. Ponownie zadźwięczały zamykane kraty i ponownie wcale się tym nie przejmując, skręciłem w prawo i wszedłem w korytarz wiodący do biura i znajdującego się w nim sejfu. W tym też pomieszczeniu dowiedziałem się, co otwierała przesunięta przeze mnie wcześniej w sali posągów dźwigienka: otwarty panel ścienny ukazywał wnętrze loszku głodowego. Na dłoni leżącego tam szkieletu znalazłem złoty pierścień... (SECRET 1 z 2) Wyczyściwszy sejf, nie pozostało mi nic więcej, jak - korzystając z tej samej drogi którą tu przybyłem wrócić do piwnic i następnie na zewnątrz, pod główne wejście.

Rozpoczynałem właśnie ostatnią fazę misji - przeniknięcie do krypty, przywłaszczenie sobie machiny i bezpieczne opuszczenie banku. Pierwszym krokiem było otwarcie wytrychami drzwi wiodących do sali użytkowej banku. Uczyniwszy to ostrożnie zajrzałem do środka - wielki, dobrze oświetlony hol, z marmurową posadzką i kilkoma mechanicznymi głowami byłby nie do pokonania, gdyby nie fakt, że oczy automatów strażniczych były mętne, one same zaś nie poruszały się... Przemknąwszy do sali po lewej stronie - idąc za drogowskazem krypty - tu, przyczaiłem się w mrocznym kącie. Upewniwszy się, że jestem bezpieczny przeszedłem do sali obok, przez drzwi po prawej od wejścia. Tu zatrzymałem się i wystrzeliwując precyzyjnie wodne strzały pogasiłem większość lamp. Było to niezbędne, gdyż w sali umieszczono widziane już wcześniej komplety strażnicze - oko/działo. Zaraz po tym, korzystając z utworzonego przed chwilą mroku przekradłem się tuż obok machin i znalazłszy się we wnęce za nimi, wyłączyłem je. Teraz, zważając jedynie na patrolujący to miejsce automat strażniczy obszedłem salę otwierając sejfy i przywłaszczając znajdujące w nich przedmioty.

Salę opuściłem drzwiami po prawej i natychmiast po znalezieniu się w kolejnej ukryłem w mroku przy ścianie. Przemieszczając się w ten sposób, dotarłem do sejfu stojącego w narożniku pomieszczenia i otworzywszy go, uzbroiłem w kolejne kryształy. Miały się przydać - korytarz w sąsiednim pomieszczeniu prowadzący do krypty był wyłożony marmurem, tuż obok zaś, w "Guard Room" pilnowało trzech strażników i jeden duży automat bojowy. Wchodząc w niebezpieczny teren, wiedziałem już co robić - wystrzeliwując strzały z mchem coraz dalej w kierunku wejścia do krypty utworzyłem sobie gruby dywanik. Teraz, kiedy strażnik stojący w wejściu do "Guard Room" odwrócił się plecami do mnie, przemknąłem do pomieszczenia, tuż przy krypcie. Tuż nad wejściem do niej zauważyłem działające oko strażnicze. Jego wyłącznik znalazłem jednak tuż obok, w niewielkim pomieszczeniu po lewej od wejścia.

Wreszcie dotarłem do krypty. Było to wysokie na dwa piętra pomieszczenie, wyłożone metalowymi posadzkami i wyposażone w dwie głowy strażnicze. Na moje szczęście umiejętne wykorzystanie cieni pozwalało przeniknąć w jedną i drugą stronę bez wszczęcia alarmu. Zresztą - w tej chwili nie było to tak istotne - drogę do wyjścia znalem, a jedynym zagrożeniem mogła być teraz tylko przypadkowa strzała... Skrytka Mechanistów mieściła się, takie już moje szczęście, na samej górze. Na pierwszy poziom dostałem się wjeżdżając windą, na kolejny - po drabince naprzeciw. Dumny z tego, że nikt jak dotąd nie zauważył mojej obecności, zbliżyłem się do drzwi z numerem 11 i otworzyłem je. W rzeczy samej - jestem mistrzem złodziejskim...

Pozostało jedynie w równie niezauważony sposób zejść na dół krypty i przechodząc dokładnie po swoich śladach aż do głównej sali banku, wyjść przez otwarte drzwi...

Zadanie 7: Blackmail.

Postanowiłem zestawić Truarta z jego własnymi słowami, zarejestrowanymi w artefakcie Mechanistów. Rozpocząłem ukryty w głębokim cieniu na terenie posiadłości, znajdującej się naprzeciw frontowego muru posiadłości szeryfa Truarta. Stojąc w tym miejscu, miałem świetny wgląd w środki, uniemożliwiające wniknięcie do środka - wystarczyło jedno spojrzenie, by zorientować się, że próba przedarcia się przez straż i automaty równałaby się samobójstwu. Mapa, którą posiadałem wskazywała jednak inne możliwości...

Zanim jednak na poważnie zabrałem się za to, postanowiłem rozejrzeć po okolicznych domkach. Przeskoczyłem przez mur po lewej stronie i korzystając z cienia, przemknąłem pod drzwi na tyłach domu. Otworzyłem je i wśliznąłem do wewnątrz. Tu, w jasno oświetlonym i wypełnionym odgłosami śpiącego mężczyzny - ze stolika po prawej stronie zdjąłem puchar. Kolejne drzwi prowadziły do kuchni - tam jednak nie znalazłem niczego wartościowego. Wróciłem do pokoju i schodami wspiąłem się na poddasze. Rozglądając się, zarejestrowałem dwie rzeczy w głębi pokoju - łóżko ze śpiącym i błękitną, zamkniętą skrzynia. Idąc w pozycji kucznej i najwolniej, jak to było możliwe, zbliżyłem się do niej, po czym, równie ostrożnie otworzyłem ją wytrychami. Wewnątrz kryła się strzała z liną. Wziąłem ją i ostrożnie wyszedłem w ten sam sposób, w jaki tu przybyłem.

Wróciłem, ponownie wspinając się na kamienny murek na miejsce startu. Tu po prawej stronie było okno. Otworzyłem je i wśliznąłem do wnętrza obszernego, całkowicie pozbawionego świateł pokoju. Po lewej miałem drzwi wiodące na dziedziniec - nie ruszyłem ich. Zamiast tego spod krzesła po prawej - wyjąłem kielich i korytarzem obok ruszyłem do sypialni w końcu domu. Po kilku ostrożnych krokach dotarłem do pokoju z kolejnym śpiącym człowiekiem. Nie chciałem go zbudzić - przywłaszczyłem sobie więc jedynie zawartość kasetki ze stolika i wróciłem korytarzem pod schody wiodące na górę. Tu z biurka zdjąłem świecznik i przemierzywszy poddasze (w stronę sypialni), wyszedłem przez okno - wprost na murek i następnie, drugą stronę.

Ta rezydencja była chroniona lepiej niż poprzednie. Dziedziniec przed nią był jasno oświetlony przez lampy zasilane z generatora stojącego pomiędzy nimi. To jednak nie było najgorsze - pod bramą z przeciwnej strony czyhał znudzony strażnik. Wiedząc, że potrzebny będzie cud, by dotrzeć do niego na odległość uderzenia pałką przy całej tej iluminacji postanowiłem skorzystać z fortelu. Przygotowałem łuk i wystrzeliłem zwykłą strzałę w mur tuż koło mnie tak, by jej grot ostro zadźwięczał odbijając się od kamienia. Natychmiast po tym, nie czekając na rezultat obiegłem dom dookoła. Kiedy znalazłem się po jego drugiej stronie - ostrożnie wyjrzałem zza narożnika. Tak, jak przypuszczałem: strażnik zajęty był sprawdzaniem źródła dziwnego hałasu. W tym momencie musiałem podjąć błyskawiczną decyzję - czy biec do maszyny i wyłączyć światło latarni, czy też raczej skierować się od razu w stronę strażnika, manewrując tak, by nie mógł mnie dojrzeć i obracając się znaleźć się w zasięgu ciosu i ogłuszyć go jednym precyzyjnym trafieniem. W ten czy inny jednak sposób pozbywszy się strażnika i podrzuciwszy jego ciało na tyłach domku tuż przy wejściu, mogłem bez przeszkód zwiedzić również i jego wnętrze.

Drzwi otwierały się na krótki korytarzyk z dwójką drzwi po obu stronach. Z tych po lewej dobiegało mnie miarowe chrapanie. Ostrożnie wyjrzałem zza futryny i zdumiałem się widząc, że chrapiący śpi... siedząc na krześle przy biurku. Równocześnie jednak zauważyłem na stoliku przy którym zasnął, dwie kolumienki monet, a tuż obok - srebrną figurkę. Podjąwszy decyzję zbliżyłem się do niego w pozycji kucznej i z pałką w dłoni, po czym jednym mocnym uderzeniem posłałem go w sen dużo głębszy. Bez przeszkód zebrałem skarby i zwiedziwszy do końca dom (niewiele w nim rzeczy wartościowych) wyszedłem na zewnątrz.

Tym razem nie odważyłem się przeskakiwać muru tuż przy ścianie z tyłu domów - tuż za nim słyszałem wartownika. Zamiast tego więc podszedłem do bramki wiodącej na dziedziniec ostatniego nie odwiedzonego domostwa i - upewniwszy się, że lampy pozostają zgaszone i korzystając z dźwigni po jej prawej stronie - otworzyłem ją. Tak, jak przypuszczałem - po prawej stronie, w głębi, tuż pod murem stała kobieta. Przeciąłem podwórzec w poprzek i dotarłem do skalnej ściany naprzeciw bramki. Stąd łatwo było przeniknąć do wnętrza domu. Ten zaś był opuszczony i ponury. Puste, białe sale nie zapowiadały, bym miał się tu wzbogacić. A jednak, gdy wspiąłem się na górę i skręciłem do jednego z pokoi - natknąłem się włóczęgę, który tutaj urządził swoją tymczasową przystan. Ostrożnie, by go nie zbudzić, przemknąłem obok jego legowiska i pochwyciłem złoty świecznik.

Opuściłem dom i zaraz po wyjściu skierowałem się w lewo. Na wprost, w narożniku porosłym chaszczami - odkryłem przejście wiodące w długi korytarz pomiędzy murem posiadłości Truarta a ścianą skał. Idąc zbliżyłem się do przeszkody, która wydawała się być nie do pokonania. Nie było tak jednak - przejście stworzone najwyraźniej przez jakiegoś dużego zwierzaka - umożliwiło mi dalszy marsz... Zaraz po wyjściu z niego w oko wpadła mi niezwykła szczelina w zwartej dotąd ścianie skalnej, po prawej stronie "korytarza". Wspiąłem się po niej i ku swemu zdumieniu zauważyłem niewielki, prywatny cmentarzyk rodziny Truartów. Tutaj znalazłem eliksiry szybkości i spadania.

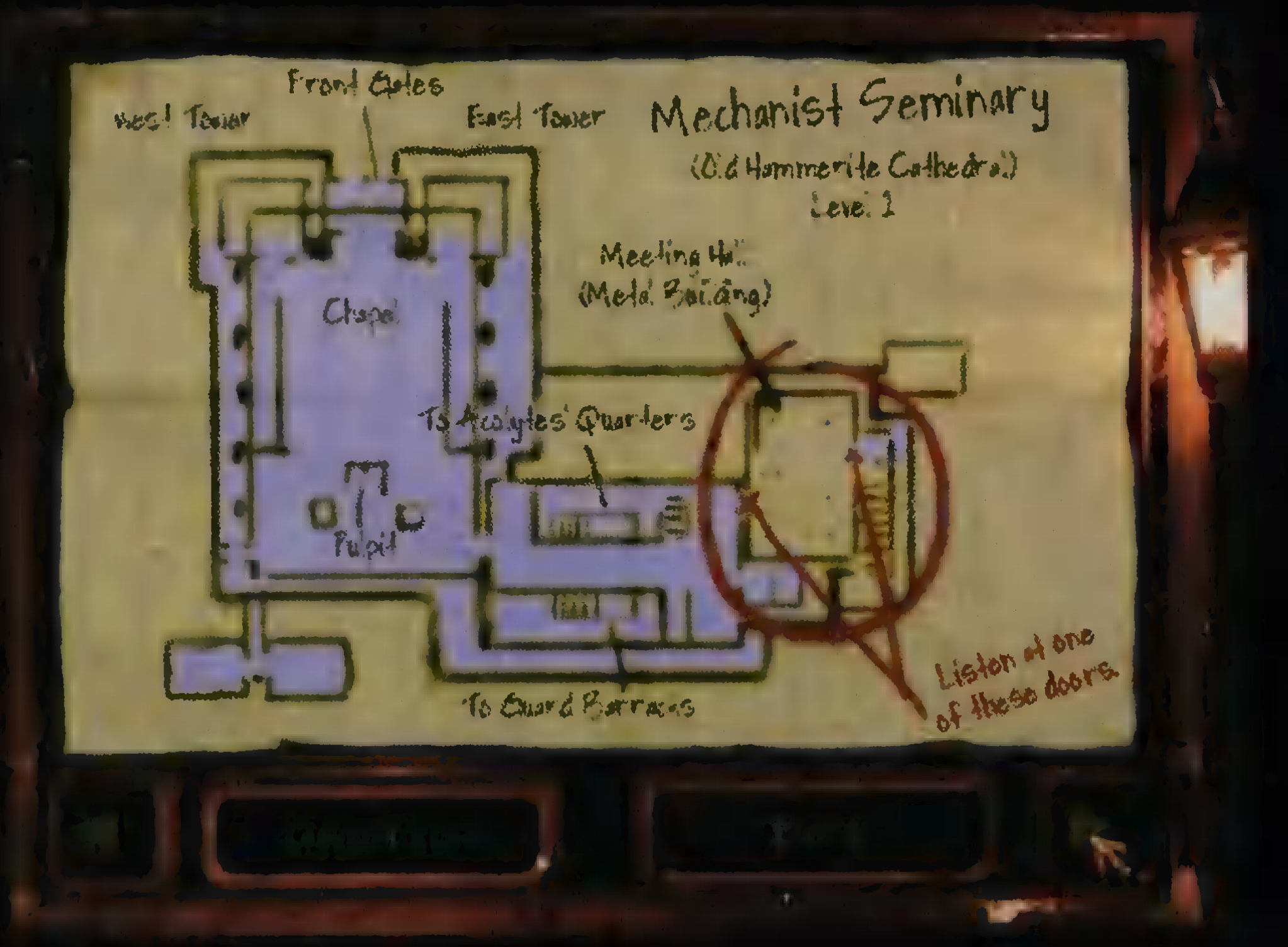
Front Gates
Mechanist Seminary
Level 1

Wróciłem w korytarz i kontynuowałem marsz aż do końca, do potoku-fosy dworu Truarta. Wskoczyłem weń i płynąc tuż przy dnie i dzięki temu unikając wzroku strażnika powyżej - dotarłem do mostka. Tu wynurzyłem się i nabrałem oddechu do dalszego nurkowania. Tym razem było znacznie krótsze - chodziło mi o to jedynie, by dopłynąć do miejsca, gdzie nie dobiegało światło rzucane przez pochodnie. Stąd wróciłem w kierunku bramy. Przykucnąwszy w plamie cienia niedaleko niej, przygotowałem pałkę i gdy strażnik skierował się ku domowi, dopadłem go i ogłuszyłem.

Fronton dworu z kolumnadą zawierał dwie pary drzwi: te po prawej wiodły do przedpokoju, po lewej - bezpośrednio do kuchni. Słysząc głosy dobiegające z tej ostatniej i nie znając przecież sytuacji wewnątrz, wybrałem bezpieczniejsze wejście. Klucz znaleziony uprzednio przy strażniku otworzył drzwi wiodące do przedpokoju. Wszedłem do dobrze oświetlonego, m.in. przez lampę gazową po lewej ręce od wejścia, i na domiar złego słysząc kroki nadchodzącego strażnika, pojedynczą wodną strzałą zdławiłem jej płomień. Zaraz po tym przykucnąłem tuż przy ścianie, starając się, by całkowicie skrywał mnie cień.

Strażnik pojawił się w korytarzu prowadzącym m.in. do pokoju straży. Kierował się w stronę jadalni, nie doszedł do niej jednak - moja pałka spotkała go szybciej, niż światło bijące od jadalnianego kominka. Pochwyciłem jego ciało, zanim jeszcze zdążyło upaść i wyniosłem na zewnątrz, na kamienny podest. Zaraz po tym wróciłem do środka i czając się oraz poruszając najwolniej, jak umiałem, przeniknąłem do jadalni, w mroczny kąt tuż obok kominka. Jadalnia była sporą komnatą niemal całkowicie zastawioną ogromnym stołem. Wiodło do niej troje drzwi - te, którymi wszedłem, pośrodku sali, naprzeciw okien, oraz bezpośrednio do kuchni. Przy środkowych stała strażniczka z łukiem - więc, o ile przeniknięcie do kuchni w cieniu stołu od strony okien było możliwe, to znacznie bezpieczniej byłoby dla mnie zajść ją i ogłuszyć od tyłu, od strony korytarza.

Sposobiłem się właśnie do przeniknięcia do przedpokoju, gdy w korytarzu wiodącym do pokoi straży ukazał się kolejny wartownik. Widząc nadarzającą się sposobność, wyjąłem pałkę i wyczekawszy odpowiedniej chwili, mocnym jej ciosem pozbawiłem strażnika przytomności. Kiedy padał zauważyłem przy jego pasie koło zębate - czując, że może ono odegrać jeszcze znaczącą rolę w tym zadaniu przywłaszczyłem je sobie. Zaraz po tym podniosłem nieprzytomne ciało z podłogi i zważając, by nie spostrzegła mnie łuczniczka, wyniosłem je na zewnątrz, tam, gdzie spoczywało poprzednie.



Po powrocie do przedpokoju, posuwając się tuż obok zbiornika z wodą przemknąłem w mroczny korytarz. Był nieoświetlony, na jego podłodze zaś leżały grube chodniki z materiału, poruszanie się więc w nich nie wiązało się z żadnym ryzykiem spostrzeżenia. Idąc nim, dotarłem do pokoju straży. Po uchyleniu drzwi ujrzałem ciemną salę wypełnioną piętrowymi pryczami. Rzeczami, które przykuły moją baczniejszą uwagę, nie były jednak one - znacznie ważniejszy był śpiący strażnik przy przeciwległej ścianie, oraz skrzynie przy każdym z łóżek. Decyzję podjąłem natychmiast - poruszając się w najgłębszym cieniu i tak powoli, jak to tylko możliwe, przesuwałem się w stronę śpiącego. Otwierane kolejno skrzynie - również wytrychami - kryły w sobie m.in. eliksir leczący... Wyczyściwszy je wszystkie wróciłem pod drzwi i na korytarz.

Za narożnikiem korytarz rozwidlał się - jego prawa odnoga wiodła do dwóch pokoi - pierwszy z nich, był zamknięty. Drugi - na wprost - do sali wyglądającej jak pokój gościnny. Tu, oprócz kosztowności widocznych już na pierwszy rzut oka , udało mi się wypatrzyć skrytkę w podłodze po prawej stronie łóżka. Udało mi się ją otworzyć dopiero po poruszeniu uchwytu na pochodnie - tego po lewej stronie łoża. Opuściłem tę salę i idąc dalej korytarzem, dotarłem do białych drzwi korytarza prowadzącego na piętro. Tuż obok nich zawisła przedziwna maszyna, z opisu której wynikało, że jest jednym z najbardziej zaawansowanych zamków stworzonych przez Mechanistów. Drzwi chronione takim zamkiem można było otworzyć jedynie za pomocą odpowiedniej zębatki umieszczonej w mechanizmie... Miałem ją - znalezioną u jednego z ogłuszonych strażników, jednak nie użyłem jej już teraz. Miałem do sprawdzenia jeszcze sporą część parteru...

Po kilku dalszych krokach dotarłem do korytarzyka prowadzącego do jadalni. Stąd doskonale widziałem plecy łuczniczki pilnującej domu - złą nowiną było jednak to, że by móc do niej dotrzeć na odległość ciosu pałką musiałem przejść kilka kroków po gołej i głośnej posadzce. To zaś, jak wiedziałem z doświadczenia, mogło bardzo źle się dla mnie skończyć... W chwilę później niebezpieczny odcinek pokrywała już gruba warstwa mchu z rozbitego tu kryształu zamocowanego na drzewcu strzały. Korzystając z tego naturalnego dywanu zbliżyłem się do niej, ogłuszyłem ją i ukryłem jej ciało we wnęce korytarzyka. Pozostało jeszcze tylko zebrać kosztowne talerze z kominka, butelki szlachetnych trunków ze stołu, by wreszcie skierować się do kuchni.

U wejścia do niej zatrzymałem się. Wewnątrz, w świetnie oświetlonej komnacie rozmawiała para służących. Na moje szczęście niedługo po tym jedno z nich, mężczyzna, oddaliło się do swych obowiązków. Wówczas, starając się stąpać jak najciszej, ostatnie zaś metry dzielące mnie od zmywającej służącej pokonując jednym skokiem, ogłuszyłem ją i porzuciłem jej ciało na zewnątrz, za drzwiami. Wróciłem do kuchni i zebrałem to, co mnie tu przywiodło - kosztowną porcelanę, wspaniały dzban... Mogłem też, wygasiwszy ogień w kominku i przesunąwszy znajdującą się tam dźwignię, zejść do piwnicy z zombiem... (Spójrz jednak trzy akapity poniżej i sam odpowiedz sobie na pytanie, czy warto...)

Pod jednym względem kuchnia stanowiła prawdziwe centrum domu - można z niej było wyjść nie tylko na dwór i do jadalni - dodatkowe wyjścia prowadziły do piwnicy (niewiele tam...), do jadalni dla służby oraz na korytarz prowadzący wprost do sali balowej. Wiedząc, że gdzieś tam w pobliżu krąży widziany wcześniej służący, a zarazem widząc też oświetlenie korytarza, zrezygnowałem z pomysłu przejścia nim i wszedłem do jadalni dla służących ("Mess Hall"). I miałem szczęście - jego drugie wyjście wiodło wprost na korytarz. Różnica była taka, że tuż obok tego przechodził poszukiwany przeze mnie sługa. Stąd też łatwiej było, kiedy kierował się na powrót w stronę sali balowej dopaść go i ogłuszyć... U jego pasa znalazłem zaś otwierające uprzednio zamknięte drzwi niebieski klucz.

Wróciłem pod nie. Wewnątrz, w niewielkim lecz bogatym pokoju, na łóżku ustawionym przy ścianie po lewej spał człowiek. Czując, że to przejście może później jeszcze okazać mi się pomocne, zbliżyłem się doń i ogłuszyłem go, zapewniając sobie tym samym spokój. Po jego stronie pokoju zauważyłem drzwi. Zbliżyłem się do nich i po krótkim nasłuchiwaniu otworzyłem je jednym z wytrychów. Za nimi rozciągał się w obie strony niewielki, mroczny i jak się zdawało całkowicie ślepy korytarz. Pozornie jednak tylko - uderzony mieczem kilim na ścianie po lewej stronie ukazał tajne przejście do korytarza przy kaplicy. Wejście do tej ostatniej (oznaczonej na mapie jako "Chapel") było tuż obok. Stanowiła ją duża, dobrze oświetlona sala z ogromnym młotem za ołtarzem i powyżej, po lewej obok dużego młota, ciemny zarys. Wystrzeliłem weń strzałę i tak jak przypuszczałem - duży młot przesunął się otwierając wejście do krypt.

Krypty to nawiedzony obszar. Jeśli nie czujesz się na siłach przemykać pomiędzy upiorami Hammerytów tylko po to, by z samego ich środka, z oświetlonego dwiema pochodniami grobowca zdjąć złotą czaszkę i ewentualnie ukraść mieszek nieszczęsnej she-zombie - nie schodź w nie. Jeśli jednak uznałeś, że nic, co kosztowne, nieważne, czy przynależy do żywych czy martwych, nie może pozostać nie-twoje wiedz, że korytarz wiodący do loszku z nieumarłą, zaczyna się na lewo od drabinki, w miejscu, gdzie próbowano zabić deskami niski, wąski korytarzyk. Deska blokująca przejście rozpadnie się po kilku uderzeniach mieczem, wewnątrz zaś - prócz szlochów i westchnień nieszczęsnej zamęczonej i srebrnego samorodka - znajdziesz kratę, za którą rozciągała się sala, i wspomniany mieszek przy jej pasie. Ach, jeszcze jedno - nie wciskaj (za pomocą strzały, przycisk widocznego naprzeciw - otwierają on klatkę z parą pająków-gigantów).

Wróciłem przez mroczny korytarzyk i pokój z ogłuszonym gościem do domu. Ostatnią salą, którą odwiedziłem, zanim zdecydowałem udać się na pierwsze piętro dworu, była ta, zwana słusznie balową. Już na pierwszy rzut oka było widać, że użytkowana jest często, ostatni zaś raz musiał skończyć się stosunkowo niedawno. Namacalnym dowodem były rozrzucone i powywracane krzesła oraz głośno chrapiący jegomość na samym środku sali. Do tego ostatniego zbliżyłem się po to, by zebrać porzuconą przezeń butelkę drogiego trunku. Ze stołu naprzeciw wejścia uniosłem wartościową porcelanę i bez żalu opuściłem to wspaniałe miejsce.

Droga pod białe drzwi nie była daleka. Tak jak przypuszczałem - zębatka umieszczona w maszynie otworzyła je przede mną. Za nimi skrywał się mroczny, wyłożony dywanem korytarz, wijący się niczym wąż. U jego krańca, tuż przy schodach zatrzymałem się - z góry dobiegały mnie dźwięki rozmowy pomiędzy dwoma strażnikami. Kierowany przeczuciem, cofnąłem się nieco i stanąłem w cieniu w jednej z dwóch wnęk z kolumnami. Jak się po chwili okazało - postąpiłem słusznie, bowiem schodzący z góry strażnik zapalił światło, które natychmiast odkryłoby moją tu obecność. Nie mogłem sobie jednak pozwolić na zaskoczenie - natychmiast po tym, jak strażnik przeszedł obok mojej kryjówki, wybiegłem zań i jednym mocnym ciosem w głowę pozbawiłem przytomności. Jego ciało w chwilę później spoczęło w mrocznej alkowie...

Wspiąłem się po schodach na górę i czując się boleśnie odkryty w jasnym korytarzu skierowałem w lewo, gdzie w narożniku korytarza było trochę cienia. Zbliżając się tam kątem oka zauważyłem strażnika nadchodzącego z korytarza po prawej. Ledwie udało mi się wyciągnąć pałkę i ogłuszyć go... Jego ciało, ograbione z zawieszonej u pasa zębatki w parę chwil później spoczywało już tuż obok poprzedniego. Ponownie wspiąłem się na górę i poprzysięgając sobie ostrożność skierowałem w głąb korytarza. Już po kilku krokach zagłębiłem się w korytarz po lewej. Prowadził on do pustego pokoju, w którym jeden z regałów, po pociągnięciu książki na lewo od niego, otwierał się na niewielkie pomieszczenie. Zebrawszy kosztowności ze skrzyni, wróciłem na korytarz. I tu zamarłem - w salce obok, pełniącej funkcję stróżówki, stał strażnik.

Minąłem go, idąc w pozycji kucznej. Stąd blisko było już do końca korytarza i stojącej na stoliku figurki. Zaraz po tym, upewniwszy się uprzednio, że mogę to zrobić - ruszyłem w korytarz po lewej. Dotarłszy do jego załomu, otworzyłem drzwi do sali naprzeciw i ukryłem się w niej. Kolejno odwiedzając pokoje w korytarzu, parłem w stronę wejścia do "Game Room". Naturalnie, kiedy znalazłem się wreszcie pod nim, stojąc bezpiecznie ukryty w mroku, okazało się, że nie bardzo mogę wejść do środka - stojący w oddali strażnik, krążący automat strażniczy a przede wszystkim światło wypełniające pokój kazały szukać innej, bezpieczniejszej drogi... czy raczej - mniej wyeksponowanego wejścia...

Tymczasem jednak otworzyłem drzwi na końcu korytarza - te niemal przylegające do "Game Room". Stąd, zebrawszy uprzednio kosztowności z niewielkiej komnatki po lewej stronie, skierowałem się do odrzwi po lewej stronie ściany po prawej. Otworzywszy je Balcony Key przemknąłem przez taras i, ponownie posłużywszy tym samym kluczem, wszedłem do sali znajdującej się po drugiej stronie sali gier. Tu, ponownie pierwej zlustrowawszy niewielką komnatkę, przygotowałem się do wejścia do sali zajętej przez strażnika i automat. Wychyliwszy się z drzwi, usłyszałem rozmowę zauważonego wcześniej strażnika z jedną ze służących. Mówiącym, a ściślej - bełkoczącym strażnikiem był niesławny Benny, ten sam, o którego niekompetencji rozmawiali strażnicy podsłuchani wcześniej, przy schodach na pierwsze piętro. Fakt jednak, że miał z kim rozmawiać komplikował nieco sytuację...

Podstawowym celem był jednak automat strażniczy. Przez dłuższą chwilę obserwowałem schemat, według którego poruszał się po czym, wiedząc, że będzie przechodzić tuż obok drzwi przygotowałem strzałę z wodą i celnym trafieniem wyeliminowałem z dalszej gry... Wtedy, wyczekawszy do chwili, gdy strażnik przechodzący przez salę opuści ją, dzierżąc w pogotowiu pałkę ruszyłem, idąc tuż przy ścianie, w kierunku baru. Służąca została ogłuszona jako pierwsza. Przeniosłem ją do pokoju, z którego wyszedłem i ułożyłem w łóżku. Benny padł jako drugi - biorąc zaś pod uwagę stan, w jakim się znajdował, zasługiwał jedynie na kawałek podłogi... Wyczekałem jeszcze do chwili, gdy strażnik patrolujący piętro ponownie wejdzie do sali podbiegłem doń i ogłuszyłem go. Spoczął tuż obok Bennyego. Wtedy, już bez przeszkód, złupiłem cały pokój...

Wszedłem w korytarz wiodący do "Pool" i "Weapons Room". Idąc tuż przy prawej ścianie, tak by uniknąć wzroku mechanicznych oczu, minąłem salę z basenem. Dotarłszy do rozwidlenia korytarza, skręciłem w prawo. Tu, obok białych drzwi wiodących na drugie piętro, do sypialni Truarta wisiała karta pergaminu, z której wynikało, że niemal bliski mi już Benny zgubił gdzieś srebrną zębatkę, odblokowującą drzwi. Podał jednak ostatnie miejsce, w którym ją miał - w basenie. Aby się do niego dostać jednak musiałem wyłączyć oko... To z kolei okazało się łatwiejsze niż przypuszczałem - dźwignię odpowiedzialną za to znalazłem... w pomieszczeniu obok. Wyłączywszy system alarmowy, odwiedziłem jeszcze "Weapons Room" i zebrałem z półki wszystkie możliwe kryształy , które natychmiast przerobiłem na strzały. Udało mi się również znaleźć skrytkę ze strzałą gazową - trafienie dziesiątki na tarczy wiszącej ponad drzwiami zbrojowni otwierało skrytkę.

Wróciłem do basenu i po raz wtóry dzisiaj wziąłem kąpiel w ubraniu. Rzeczywiście, na dnie, niewidoczna z brzegu, bo leżąca niemal na kratce ściekowej spoczywała poszukiwana zębatka. Zebrałem ją i pewnym krokiem skierowałem do drzwi wiodących na drugie piętro. Otworzyłem je, przemknąłem korytarzem i podobnie, nauczony doświadczeniem zdobytym na piętrze poniżej przyczaiłem się za filarem. Ta taktyka okazała się słuszna - nie dałem zaskoczyć się zbiegającym w dół po schodach straznikom. Nie spodziewałem się jednak z całą pewnością tego, co sprawiło, że alarmowali wszystkich w domu. Truart został zamordowany. Tym samym mój plan szantażowania go wziął w łeb. Jednocześnie zacząłem zastanawiać się nad tym, kto i w jaki sposób pozbawił go życia. Aby to sprawdzić, ruszyłem na górę.

Ostrożnie wspiąłem się po schodach i słysząc głosy strażników dobiegające z prawej strony, skręciłem w lewo, w stronę "Bedroom Suit". Przekradłem się przez pusty pokój i jednym z kluczy otworzyłem odrzwia. Zaraz po tym wśliznąłem się do środka i zamknąłem je za sobą. Stąd udałem się w prawo, do drzwi do "Bedroom Suit". Ignorując, jak na razie, drabinkę znajdującą się we wnęce (za drzwiami), ruszyłem najkrótszą drogą do sypialni Truarta. Podobnie, jak na piętrze poniżej, Balcony Key otworzył mi drzwi po jednej i drugiej stronie balkonu. Przed tymi drugimi zawahałem się na moment - wątpliwe było, by pozostawiono miejsce zbrodni bez strazy. Przez chwilę nasłuchiwałem odgłosów zza nich i gdy strażnik opuścił sypialnię, wśliznąłem się do niej. Tu natychmiast przemknąłem w prawo, gdzie ostał się płachetek cienia...

Truart był martwy - to fakt. Żaden człowiek nie mógłby przeżyć ciosu miecza prosto w serce. Zastanawiało mnie jednak - kto to zrobił. Rozglądając się po sali, tuż obok łóżka zauważyłem coś, co mogło naprowadzić mnie na ślad mordercy. Kiedy strażnik, co i rusz odwiedzający ten pokój, wyszedł, podszedłem do łóżka i sięgnąłem po ten przedmiot (Tu uwaga: jeśli chcesz wykonać SECRET SECRET - nie bierz go! Secret o którym mowa to możliwość pogrzebania ciała Truarta na cmentarzu jego rodziny - weż go i idąc tak, jak opisano poniżej przedostań się na cmentarz. Po wrzuceniu go do grobu wróć po przedmiot leżący przy łóżku). Był to pęk kluczy przynależny porucznik Moseley... Pochwyciłem go i ponownie ukryłem się w cieniu przy ścianie. Wiedziałem już odpowiednio duzo. Pozostało wydostać się z domu.

To nie było trudne. Podniosłem leżącą na biurku Truarta mosiężną zębatkę i udałem się, drogą przez balkon i schody na pierwsze piętro. Tu otworzyłem drzwi znajdujące się w korytarzu prowadzącym do "Weapon Room" i zszedłem po schodach na parter. Stąd przez kuchnię wydostałem się na zewnątrz. Wodą wydostałem się poza mury dworu śp. Szeryfa Truarta...

CDN

Gem.ini

Mechanist Seminary

SHOW Save Game

No cóż, witam po dłuższej przerwie. Wyniknęła ona jednak głównie z przyczyn obiektywno-niezależnych. Najpierw kącik się nie zmieścił w numerze, potem były wakacje... No, ale SGS jak Terminator - "ja tu jeszcze wrócę". I wróciliśmy! W tym numerze dominują teksty nadesłane przez czytelników. Zatem składam im wielkie dzięki i zapraszam do dalszego grzebania w save'ach - tak im, jak i wszystkich innych. Ludzie, może to nie hacking - ale z jednej strony radość z "rozwalenia" gry jest naprawdę dużo większa niż n-te przejście Q2, grając jedną ręką :). No i jeśli ktokolwiek ma jakiekolwiek ambicje zostania - kiedykolwiek - hakerem, to nie ma lepszego treningu, niż grzebanie w save'ach gier. Zatem - zapraszam do tej zabawy... i zachęcam do nadsyłania (mailem, listem - jakkolwiek) efektów swej pracy. Maile ślijcie na cdaction silvershark.com.pl z subjectem "SGS" lub "dla Draco". Dobra, kończę ten przydługawy wstęp i bierzemy się do lektury... i roboty!

Draco

Fallout

...Poszperałem i znalazłem. W **SAVE.DAT** można zmieniać wartość skilla, przy czym należy pamiętać, że wartość, którą wpisujemy, to liczba punktów dodana do wyjściowej wartości skilla (przy zaznaczaniu skilla na podwójny wzrost, podczas dodawania punktów, należy wpisaną liczbę pomnożyć przez dwa). Każdy skill ma przypisane cztery komórki, w które można wpisać dowolną wartość, ale

UWAGA: wpisanie we wszystkie komórki wartości **FF**, może przekręcić licznik lub spowodować otrzymanie wartości równej 1% (naszą liczbę wpisujemy w pierwszą komórkę od prawej). Oto adresy komórek:

Small Guns	91c5 - 91c8
Big Guns	91c9 - 91cc
Energy Weapon	91cd - 91d0
Unarmed	91d1 - 91d4
Meele Weapon	91d5 - 91d8
Throwing	91d9 - 91dc
First Aid	91dd - 91e0
Doctor	91e1 - 91e4
Sneak	91e5 - 91e8
Lockpick	91e9 - 91ec
Steal	91ed - 91f0
Trade	91f1 - 91f4
Science	91f5 - 91f8
Repair	91f9 - 91fc
Speech	91fd - 9200
Barter	9201 - 9204
Gambling	9205 - 9208
Outdoorsman	9209 - 920c

Edytując wartości w **SAVE.DAT**, możemy w dowolnej chwili podnieść lub obniżyć poziom danej umiejętności. Oczywiście, jeżeli robimy to w czasie gry (ALT+TAB - minimalizujemy na pasek okno z grą), to po zmianach należy załadować zmieniony save.

Aneksik

To jest uaktualnienie do mojej porady z majowego numeru Action Plus. Chodzi o wartości, jakie wpisujemy w odpowiednie komórki. Wpisane wartości to nic innego, jak ilość punktów, jaką dodajemy do wyjściowej wartości skilla. Np: jeżeli mieliśmy skill Doctor na 45% i wpiszemy w komórkę 05, to skill osiągnie wartość 50%, jeżeli wpiszemy 0A, to 55% i tak dalej. Ale uwaga! Nie radzę wypełniać wszystkich komórek wartościami FF, bo wtedy możemy otrzymać wartość skilla 1% lub przekręcić licznik i otrzymać wartość ujemną.

Łukasz "Yawor" Jaworski

Wyspa 7 skarbów

Poprawek dokonywałem przy pomocy MTC. Oto poszczególne adresy:

146B244 - energia
146B240 - życia
146B210 - ilość straconych żyć
146B22C - bumerang

nadesłał: W&Z

Mortyr

Poprawek dokonywałem przy pomocy MTC. Oto poszczególne adresy: (po znaku "::" podana jest wartość, jaką należy do danej komórki wpisać bez strachu, że przekręcimy licznik).

Broń
7672BC :: 1
7672BD :: 4
7672BE :: 4
7676A4 :: 1

Życie
76229A :: FF

Latarka
A2FD50 :: 64
63EFD86 :: 1
63EFDA0 :: 1

Naboje
768C20 :: FF
768A2C :: FF
769008 :: FF
76A96C :: FF
768E14 :: FF
768C21 :: 70
768A2D :: 70
769009 :: 70
76A96D :: 70
768E15 :: 70

Broń - przyszłość
76AB60 :: FF
76AB61 :: 70
76AF48 :: FF
76AF49 :: 70
76AD54 :: FF
76AD55 :: 70

nadesłał: W&Z

Imperium Galactica II

Edytuj plik **ig2.exe**. Edycja jest dość prosta, można praktycznie grzebać we wszystkim, co się chce. Przykładowo - chcemy zmienić status naszych destroyerów. Zatem odszukujemy ciąg znaków **DESTROYERS** w pliku. I teraz tak: dokładnie PONIŻEJ czwartej litery nazwy znajduje się pierwsza komórka, w której zapisano cenę statku. Zmieniamy **204E** na **0100** - i teraz mamy niszczyciela za symboliczną kredytkę (czy jak tam się ta waluta zwie). Podobnie jest z czasem produkcji - tym razem komórka znajduje się pod ósmą literką - zmieniamy **801a06** na **010100**. Zresztą dla kogoś, kto ma przeliczanie dziesiętnych wartości na heksy, znalezienie odpowiednich wartości i ich podmianka jest bułką z masłem, więc w sumie ograniczę się już tylko do informacji, że ilość HP dla niszczycieli zmieniamy z **0A** na **FF**. Teraz uwaga - jakieś pięć linijek niżej znajdziecie ciąg, który wygląda mniej więcej tak: **05050505...**, pierwsze **05** to kod dla **Sol**, trzecie dla **Shin**, piąte dla **Kra**. Radzę sobie zostawić **05**, a reszcie zmienić na **01**. Zobaczycie czemu (można zresztą poeksperymentować z cyferkami w przedziale 1-5).

Uwaga: po naniesieniu wszelkich poprawek restartujemy grę.

Star Trek Armada

Nie chcecie mieć kłopotów z surowcami? Masz problemy z oficerami i załogami? Zatem edytujmy plik **RTS_CFG.H** - tam należy znaleźć sekwencję. Poniżej znajdziemy, co następuje:

int cfgMaxDilithium = max. ilość Dilithium możliwa do wydobycia w grze
int cfgMaxOfficers = maksymalna ilość oficerów
int cfgMaxCrew = maksymalna ilość załogi
int cfgStartingDilithium = ilość Dilithium, z jaką startujemy
int cfgStartingCrew = ilość ludzi, z jaką startujemy

Starlancer

Odpal grę i za-save'uj ją pod nazwą: **cheat**. Teraz edytuj to save.

W komórkę **46** wpisz **08** - dostęp do wszelkich statków
W komórkę **4A** wpisz **03** - dostęp do wszelkich broni

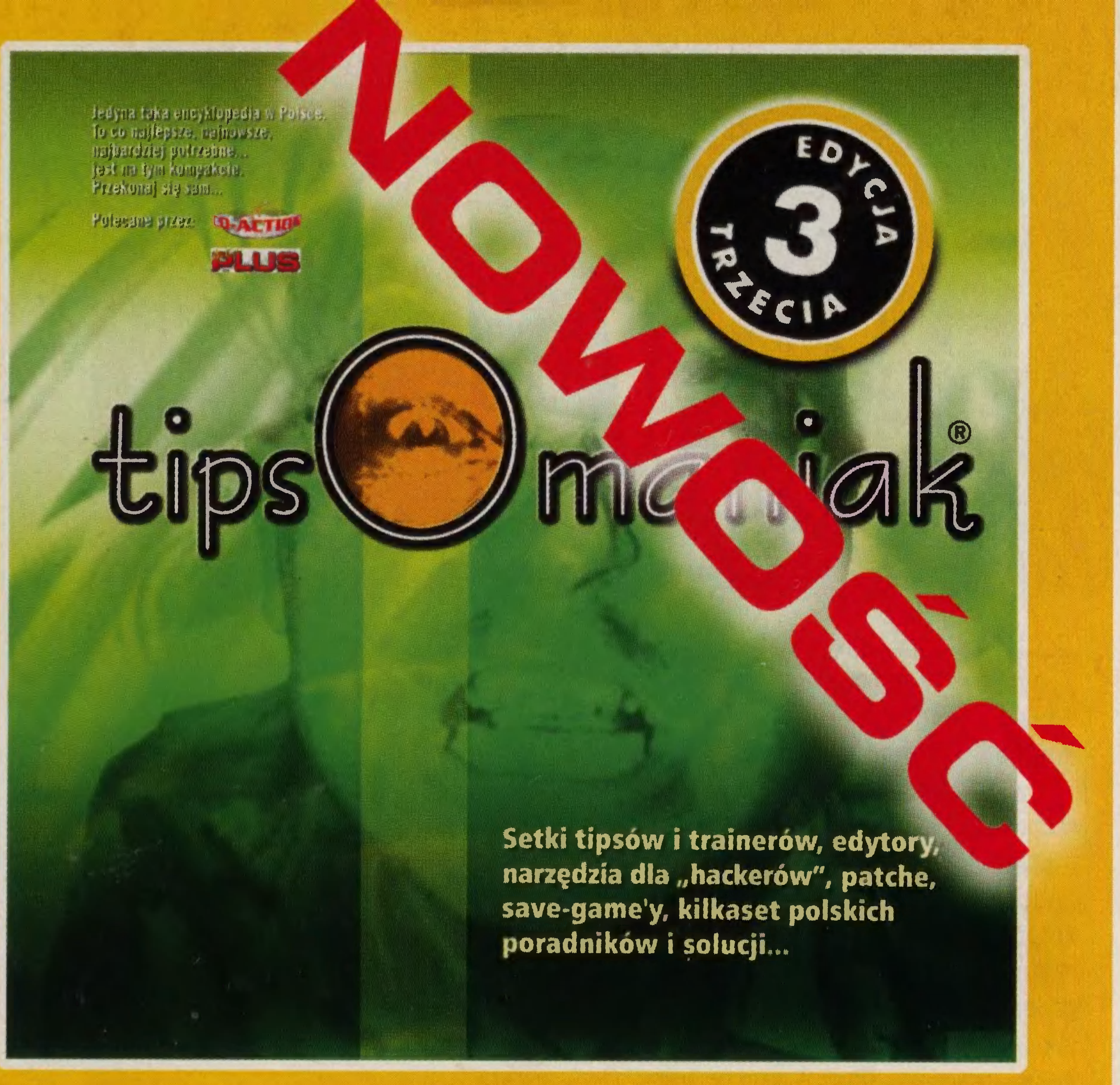
Martian Gothic

Heksy inwentarza

Oto adresy kolejnych slotów inwentarza dla danej postaci

MATLOCK:	**KENZO**:	**KARNE**:
1. C025	1. BBED	1. B7B5
2. C061	2. BC29	2. B7F1
3. C09D	3. BC65	3. B82D
4. COD9	4. BCA1	4. B869
5. C115	5. BCDD	5. B8A5
6. C151	6. BD19	6. B8E1
7. C18D	7. BD55	7. B91D
8. C1C9	8. BD91	8. B959
9. C205	9. BDCD	9. B995
10. C241	10. BE09	10. B9D1
11. C27D	11. BE45	11. BA0D
12. C2B9	12. BE81	12. BA49
13. C2F5	13. BEBD	13. BA85
14. C331	14. BEF9	14. BAC1
15. C36D	15. BF35	15. BAFD
16. C3A9	16. BF71	16. BB39
17. C3E5	17. BFAD	17. BB75
18. C421	18. BFE9	18. BBB1

I tyle na dziś!


NOWOŚĆ
EDYCJA 3 TRZECIA
tipsomaniak®
Jedyna taka encyklopedia w Polsce.
To co najlepsze, najnowsze,
najbardziej potrzebne...
jest na tym kompakcie.
Przekonaj się sam...
Polecane przez: ACTION PLUS
Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla „hackerów", patche, save-game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!

cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

01/2000 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Motorhead

Solucje:
Darkstone, Revenant, Nocturne, Rainbow Six: Rogue Spear, Armageddon's Blade

Poradniki:
Might & Magic VII cz. 2

Hacker:
Save Game Show, Wytrychy, Magic Trainer Creator, Budka Suflera, Tipsy

03/2000 marzec cena 3,50

Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje:
Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki:
Faraon, Tipsy, Budka Suflera

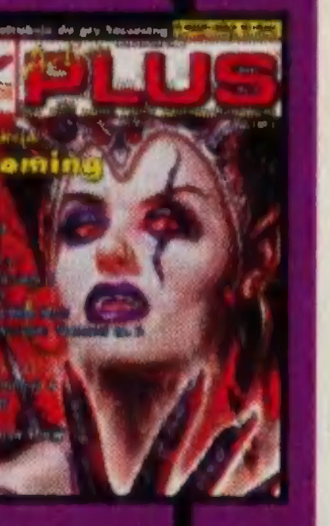
04/2000 kwiecień

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje:
Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker:
Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj cena 3,50



Instrukcja: Incoming

Solucje:
Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II Wild Wild West

Poradniki:
Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker:
Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje:
Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker:
Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Future Publishing Polska do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Polska i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Polska. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek
FUTURE PUBLISHING POLSKA
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł. ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek
FUTURE PUBLISHING POLSKA
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł. ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek
FUTURE PUBLISHING POLSKA
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł. ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek
FUTURE PUBLISHING POLSKA
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł. ....

podpis przyjmującego

Tipsy

Bang! Gunship Elite

Wpisz:

dogmode - aktywizuje God Mode Control w "In-Game Cheat Menu" w grze
stoneskin - nieskończone osłony
pianist - kontrolujmey wrogi ostrzał
boooost - dopalacze
kinput - ???
reflux - amunicja: Flux Beam Ammo
greens - amunicja: Phase Shift Cannon
firecrackers - amunicja: Hellfire Ammo
nails - amunicja: Titans Hammer Ammo
volcano - amunicja: Magma Cannon Ammo
lightning - amunicja: Electronic Laser Ammo
staystill - amunicja: Stasis Cannon Ammo
listener - amunicja: Sonic Cannon Ammo
bloody - amunicja: Plasma Cannon Ammo
stormfire - amunicja: nieskończona amunicja do wszystkich broni!
getridof - ???

Skok na level 2 do 19.
W NEW MENU wpisz jedno z haseł do kolejnego levelu:
mayday; victory; challenger; azimuth; revealed; stoneage; warfare; oxygen; skyhigh; sunshine; blowup; neuftrois; baracuda; giveaway; waterfall; seventeen; neartheend; y2k.

Crime Cities

Oto trik do dema. Po pewnym czasie grania jako,że jest to wersja demo, pojawiają się samochody, które niszczą nasz wóz, a same są niezniszczalne. Aby ci bosowie nie pokazywali się, a w grę można było grać do czasu zniszczenia auta, należy usunąć pliki: Byebye.dsc i Byebye.msn ,które znajdują się w katalogu: /Scripts/Missions/City01/.
nadesłał: *Daniel Sodkiewicz*

Deus Ex

Aby aktywizować cheat mode wpisz: set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True - w konsoli. UWAGA: gdy w konsli pojawi się SAY: - wykasuj to. Kumacie? Żadnego tam SAY! Po prostu same cheat i Enter.
Potem róbcie tak samo, wpisując:

god - godmode
invisible - niewidzialność
behindview 1/0 - włącza/wyłącza widok TPP
fly - latamy!
walk - anuluje cheat fly
iamwarren - włącza pole EMP
allskillpoints - masz wszystkie skill points
allweapons - wszelka broń
allammo - odnawia amunicję
allaugs - ???
tantalus - zabija namierzony cel
opensesame - otwiera namierzone drzwi
legend - sekretne menu!
allhealth - max. zdrowie
allenergy - max. energia
allcredits - 10000 Credits
allimages - wszystkie obrazki (? images)
summon X - daje Ci przedmiot X [lista na samym końcu]
spawnmass X # - masz # szt. przedmiotu X

Przedmioty:
Lockpick; basketball; MultiTool; AcousticSensor; Ammo10mm; AmmoDart; AmmoDartPoison; AmmoDartFlare; AmmoNapalm; AmmoPlasma; Ammo3006; AmmoRockets; Ammo20mm; AmmoSabot; WeaponPistol; WeaponRifle; WeaponStealthPistol; WeaponShuriken; WeaponSawedOffShotgun; WeaponProd; WeaponPlasmaRifle; WeaponAssaultShotgun; WeaponFlameThrower; WeaponGasGrenade; WeaponLAM; Weaponmodaccuracy; Weaponmodclip; Weaponmodlaser; Weaponmodrange; Weaponmodrecoil; Weaponmodscope; Weaponmodsilencer; AugBallistic; AugCloak; AugDatalink; AugEMP; AugEnviro; AugIFF; AugShield; AugStealth; AugTarget; Terrorist; JCDentonMale; PaulDenton; Greasel; Gray; TiffanySavage; NnicoletteDuClare; JoeGreene; WaltonSimons; JojoFine; AlexJacobson; JaimeReyes; BobPage; RepairBot; MedicalBot; HazMatSuit.

Wybór dowolnego levelu:

Wpisz **Open** i coś z poniższej listy: 00_Training, 00_TrainingCombat, 00_TrainingFinal, 01_NYC_UNATCOHQ, 01_NYC_UNATCOIsland, 02_NYC_Bar, 02_NYC_BatteryPark, 02_NYC_FreeClinic, 02_NYC_Hotel, 02_NYC_Smug, 02_NYC_Street, 02_NYC_Underground, 02_NYC_Warehouse, 03_NYC_747, 03_NYC_Airfield, 03_NYC_AirfieldHeliBase 03_NYC_BatteryPark, 03_NYC_BrooklynBridgeStation, 03_NYC_Hangar, 03_NYC_MolePeople, 03_NYC_UNATCOHQ, 03_NYC_UNATCOIsland, 04_NYC_Bar, 04_NYC_BatteryPark, 04_NYC_Hotel, 04_NYC_NSFHQ, 04_NYC_Smug , 04_NYC_Street, 04_NYC_UNATCOHQ, 04_NYC_UNATCOIsland, 04_NYC_Underground, 05_NYC_UNATCOHQ, 05_NYC_UNATCOIsland , 05_NYC_UNATCOMJ12lab, 06_HongKong_Helibase, 06_HongKong_MJ12lab, 06_HongKong_Storage, 06_HongKong_TongBase, 06_HongKong_VersaLife, 06_HongKong_WanChai_Canal, 06_HongKong_WanChai_Garage, 06_HongKong_WanChai_Market, 06_HongKong_WanChai_Street , 06_HongKong_WanChai_Underworld, 08_NYC_Bar, 08_NYC_FreeClinic, 08_NYC_Hotel, 08_NYC_Smug, 08_NYC_Street , 08_NYC_Underground, 09_NYC_Dockyard, 09_NYC_Graveyard, 09_NYC_Ship , 09_NYC_ShipBelow, 09_NYC_ShipFan, 10_Paris_Catacombs, 10_Paris_Catacombs_Tunnels, 10_Paris_Chateau, 10_Paris_Club , 10_Paris_Metro, 11_Paris_Cathedral, 11_Paris_Everett, 11_Paris_Underground, 12_Vandenberg_Cmd, 12_Vandenberg_Computer, 12_Vandenberg_Gas, 12_Vandenberg_Tunnels, 14_OceanLab_Lab, 14_Oceanlab_Silo, 14_OceanLab_UC, 14_Vandenberg_Sub, 15_Area51_Bunker, 15_Area51_Entrance, 15_Area51_Final, 15_Area51_Page

Czytamy to następująco - np.03_NYC_BatteryPark oznacza 3 level, Battery Park w New York.

Oglądamy filmiki
Wpisz:
00_Intro, 99_Endgame1, 99_Endgame2, 99_Endgame3, 99_Endgame4
W efekcie mamy intro i 4 różne [a możliwe!] zakończenia gry do wyboru.

Hard Truck 2

Spauzuj grę i wpisz:
hardtruckisthebest - kasa i licencja
wininalottery - kasa i licencja
openallroads - wszelkie trasy
advancedmap - widzisz więcej na mapie
freerepair - darmowe naprawy [naciśnij Backspace]
freerecover - odnawia za friko :) [naciśnij CTRL i 5]
fillup - darmowe paliwo

Icewind Dale

Naciśnij **CTRL + Tab** by wywołać konsolę i wpisz:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); - widzisz pełną mapę
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); - teleportacja
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([xxx]); - daje wybranej postaci xxx punktów EXP.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([xxx]); - dodaje drużynie xxx sztuk złota
CHEATERDOPROSPER:Midas(); - dodaje 500 szt. złota drużynie
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - 5 uzdrawiających potionów, 5 antidotum, 1 scroll Stone To Flesh

Inna metoda

Edytuj plik **icewind.ini**. Dodaj linię:
Cheats=1
zaraz poniżej sekcji Game Options. Wystartuj grę, naciśnij CTRL + Tab. Wpisz: **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();** [ważne: zwracaj uwagę na to, że część TRZEBA wpisać dużymi literami]. Teraz podczas gry stosuj kombinacje klawiszy

[Ctrl] + J - teleportuje postać
[Ctrl] + R - ulecza lub ożywia wybraną postać/portret
[Ctrl] + Y - zabija wskazanego potwora lub NPC [ale nie dodaje EXP]
[Ctrl] + 4 - m.in. pokazuje pułapki
[Ctrl] + 9 - coś tam miesza z postacią

Martian Gothic: Unification

Weź **HINTS FOR VIDEOGAMES** z inventory i wpisz:

YOULOOKINATME - nieskończone zdrowie
IFEELUNUSUAL - nieskończona amunicja
QUICKSUCKITOUT - odporność na truciznę
PATRICKMARLEY - rozmowa z Patrickiem Marleyem
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT - creditsy

Metal Fatigue

Naciśnij Y i wpisz:
Lava - nieskończone MetaJoules
Robots - 3 Combots
Panzer - 20 czołgów
Missiles - 20 Missile Cars
Time warp - hover trucks poruszają się szybciej

Submarine Titans

Naciśnij Enter i wpisz:

FOW - odkrywa mapę
METAL - +1000 metal
GOLD - +1000 gold
CORIUM - +5000 corium
EXITON - +1000 gold, +5000 corium, +10000 metal
TECH - ???
ENERGY - ???
AIR - ???
SILICON- ???

Time Machine

W hi-score wpisz się jako DIZZY - dzięki temu wejdziesz w cheat-mode. Oddtąd możesz wybierać zony klawiszami 1-4, zaś za pomocą A i S oglądać różne ujęcia tejże zony.

Warlords: Battlecry

Wpisz podczas gry:

IAMATANK - God Mode
IAMSEER - odkrywa mapę
IAMALOSER - przegrywasz scenariusz
IAMAWINNER - wygrywasz scenariusz
IAMANARCHMAGE - wszelkie czary

Ground Control

W głównym menu jednocześnie naciśnij klawisze: M, S, V. Teraz powinieneś wpisać kody:

~ - wejście do konsoli
god - godmomde dla wszystkich jednostek
notgod - wyłącza god-mode
gimme maps - możesz grać w "all campaign mission" w menu "custom game"
flashlight - GUI mode
from massive with love - śmieszne tekstury
the new generation of rts-games - w "custom game" menu masz dostęp do sekretnej misji [sabotage mission]

Vampire: The Masquerade Redemption

W linii komend dopisz sobie -console. Uruchom grę, w single player mode. Naciśnij tyldę [~] by wejść do konsoli. Wpisz:

god 0/1 - godmode on/off [god 1 - on]
cash # - # kasy
dropcash # - wyrzuć # kasy
xp # - dodaje 3 XP
freecasting - swobodne używanie czarów bez kosztów własnych :)
ai - wyłącza AI
addalldisciplines # - coś podkręca o # [ale że nie grałem, to nie wiem co]
revive - zdrówko na maxa
vault - ???
freeammo - amunicja
stakme - ???
killme - pa pa [nie możesz zmartwychstać!]
totals - twe parametry
addthing # - dostajesz znajdźkę # [vitae, dagger, itd].
advancement - ???
framerate 0/1 - ilość fps on/off
poisonme - zatruwasz się
diseaseme - chorujesz
damage me - zadajesz sobie rany
whereis - koordynaty
frenzyme - Krzysiu się wkurza :)
maxfps # - max. ilość fps w grze ograniczona do #
shapeshift # - trnasoformacja w # [np. bat]
shapeshift - wracasz do pierwotnej postaci
freeze - ???
pause - pauza
resume - wracasz do gry
jump xxxx y - skok do wybranego levelu/waypointa, **gdzie xxx** - nazwa levelu, y - numer waypointa.

A oto lista leveli: Convent; ConventDay; OldTownDay; SmithyDay; Inn4StagsDay; JudithBridgeDay; University; StThomas; GoldenLaneDay; UnornaDay; EastGate; EastGateNight; OldTown; Smithy; Inn4Stags; JudithBridge; Unorna; Haven; PetrinHill; PetrinHillDay; AnezkaRoom; NQuarter; PragueCastle; PrinceBrandl; GoldenLane; DummyNorthQuarter; DummyNorthGate; DummyNorthQuarterGate; SilverMines; SilverMines2; SilverMines3; SilverMinesNight; Monastery; Monastery2; Monastery3;ArdanChantry; ArdanChantry2; ArdanChantry3; ArdanChantry4; JosefTunnels; JosefTunnels2; JosefTunnels3; VysMountain

A oto inne kody, o nieustalonym działaniu: aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, *aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, emit, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack.

132 strony wiedzy niezupełnie tajemnej

1401 bazowych porad "na przetrwanie"

2 wypełnione po brzegi krążki CD

Od września już w kioskach

Na płytach CD 7 pełnych wersji programów

www.pcformat.pl

porady ✓ kursy ✓ informacje
PC Format
www.pcformat.pl
2x FormatCD
Szczepienia ochronne
1401 komputerowych chwytów
PC Format
Leksykon zwierząt
PEŁNA WERSJA!

LEGENDA POWRACA!

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

W SPRZEDAŻY JUŻ POD KONIEC SIERPNIA!

Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie tory, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in. przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!

„Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat" - PCZONE
„Dzieło Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek" - EDGE
„Zrobiła na nas ogromne wrażenie... i na was też zrobi." - PCGAMER
„Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit" - Computer Trade Weekly
„Najlepsza gra na targach" - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."
"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.